JUEGOS DEL MUNDO

ÍNDICE

JUEGOS DEL MUNDO

La Aluette	1
La Samba	13
La Sueca	37
La Escoba	49
Pope Joan	61
Buraco	69
El Mah-Jong	91
La Mona	103
La Rumba	109
El Jass	115
Hachi-Hachi	125
El Cribbage	135
El Euchre	143
El Julepe	153
Cha Kau Tsu	161
El Boston	169
Revesino	181
El Golfo	193
El Pinacle	203
El Poch	215
El Faro	225
El Hombre	233
Seven Up	245
La Perejila	255
La Mosca	263
El Écarté	271
La Bouillotte	281

LA ALUETTE

La aluette es uno de los juegos de bazas más antiguos que se conocen. El escritor francés Rabelais (siglo XVI) lo menciona por dos veces en sus obras: en la relación de los juegos practicados por Gargantúa y en el libro de Pantagruel dedicado a los primeros años de vida de éste. A pesar de su antigüedad, se sigue jugando en las regiones occidentales francesas de la Vendée y Bretaña, donde continúa utilizándose la baraja de cartas tradicional basado en la española de 48 cartas.

Precisamente del dibujo de una vaca que aparece en el dos de copas de este juego tradicional deriva el nombre de «juego de la vaca», por el que también es conocido la aluette.

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar una partida de aluette es necesario ganar 5 puntos. En cada mano o juego parcial gana 1 punto la pareja en la que uno de sus jugadores es el que ha ganado más bazas en la mano.

«Partida de naipes», obra realizada por el pintor español Ramón Borrell (1876-1963).

Origen: **España**

Baraja: **española**

Nº de naipes: **48**

Jugadores: **4**

Duración de la partida: **1 hora**

Dificultad: ♣♣

Tipo de juego: **bazas (sin palo de triunfo)**

NÚMERO DE JUGADORES

El juego de la aluette se juega entre cuatro jugadores que forman dos parejas. Los compañeros, que pueden serlo antes de la partida o por sorteo, se sientan enfrentados en la mesa y entre ellos se intercalan los otros dos miembros de la pareja contraria, de modo que las dos parejas están alternadas alrededor de la mesa.

Un modo tradicional de sortear las parejas es tomar la baraja de aluette y repartir las cartas descubiertas, de una en una. Los jugadores que reciben las cartas de *Monsieur* y *Madame* juegan contra los que reciben las de *borgne* y *vache*. Cuando un jugador recibe una de estas cuatro cartas ya no se le dan más y se siguen repartiendo entre el resto de jugadores. Este procedimiento puede abreviarse colocando estas cuatro cartas boca abajo sobre la mesa, para que cada jugador tome una. Asimismo, como en los demás juegos por parejas, los jugadores que toman las cartas más altas juegan contra los dos que han tomado las más bajas.

TIPO DE BARAJA

La aluette se juega con una baraja española de 48 cartas, aunque también puede jugarse con una baraja de símbolos franceses de la que se retiran los dieces, teniendo en cuenta las siguientes equivalencias: oros-diamantes, copas-corazones, bastos-tréboles, espadas-picas y damas-caballos.

En la zona de Francia donde más se juega la aluette se utiliza una baraja especial que deriva de la es-

pañola, pero que presenta algunas diferencias respecto de ésta. La más destacada es que los caballos son montados por amazonas, es decir, damas, como en la baraja francesa. Las cartas de aluette están más decoradas que las cartas españolas usuales y en el dos de copas figura una vaca, que da nombre tanto a esta carta como al juego.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cuatro cartas superiores del juego son las llamadas *cartas de la aluette*. De mayor a menor, son:

- el tres de oros, que se denomina *Monsieur* (es decir, «señor»);
- el tres de copas o *Madame* («señora»);
- el dos de oros, que es el *borgne* («el tuerto»);
- el dos de copas o la *vache* («la vaca»).

Las cuatro cartas siguientes son las *dobles* o *dobles ases*. De mayor a menor, son:

- el nueve de copas o *grand-neuf* («gran nueve»);
- el nueve de oros o *petit-neuf* («pequeño nueve»);
- el dos de bastos, conocido como el *deux de chêne* («dos de encina»);
- el dos de espadas o *deux d'ecrit* («dos de escrito»).

Los ases y las figuras son las cartas medianas, sin que haya distinción entre las cuatro del mismo índice. De mayor a menor, tienen el siguiente orden:

- los cuatro ases;
- los cuatro reyes;
- los cuatro caballos o amazonas;
- las cuatro sotas o criados.

El último grupo de cartas es el de las cartas bajas o inferiores. En ellas tampoco hay distinción de valor entre las del mismo índice. Estas cartas, hasta completar las 48 de la baraja, tienen el siguiente orden:

VOCABULARIO ESPECÍFICO

baza Conjunto de cuatro cartas formado por una de cada jugador en el mismo turno de juego. El ganador de la baza es el que ha jugado la carta más alta.

borgne (tuerto) El dos de oros.

deux de chêne (dos de encina) El dos de bastos.

deux d'ecrit (dos de escrito) El dos de espadas.

grand-neuf (gran nueve) El nueve de copas.

Madame (señora) El tres de copas.

miseria Mal juego.

Monsieur (señor) El tres de oros.

mordienne Variante de la aluette en la que hay un premio especial para el jugador que gana las cinco últimas bazas de un juego.

petit-neuf (pequeño nueve) El nueve de oros.

podrida Baza empatada por haber jugado en ella dos jugadores de distintas parejas las cartas más altas y de idéntico valor.

talón Bloque de doce cartas que queda sin repartir después de que cada jugador reciba las nueve iniciales. También, las doce cartas que resultan de los descartes de los jugadores si se reparte el talón original. Las cartas de las bazas podridas (empatadas) también se añaden al talón, que se encuentra a la derecha del dador.

vache (vaca) El dos de copas.

Los treses y doses de oros y copas son las cartas superiores en el juego de la aluette.

- los nueves de espadas y bastos;
- los cuatro ochos;
- los cuatro sietes;
- los cuatro seises;
- los cuatro cincos;
- los cuatro cuatros;
- los treses de espadas y bastos.

INICIO DEL JUEGO

El primer dador es el jugador que ha obtenido la carta de la *Madame* en el sorteo de las parejas y los lugares en la mesa. Este jugador baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su derecha. A continuación, empezando por el de su izquierda, reparte a cada jugador nueve cartas de tres en tres.
Los jugadores deben comprobar que el reparto ha sido bien efectuado antes de jugar, ya que, si un jugador empieza a jugar con carta de más o de menos, su bando pierde automáticamente el punto de la partida.

El dador debe comprobar que quedan doce cartas sin repartir. Este bloque se llama *el talón* y lo coloca a su derecha. Si todos los jugadores están de acuerdo, el dador reparte el talón entre su compañero y el jugador de su izquierda. Éstos añaden esas cartas a las suyas y se descartan de seis, para de esa forma tener nueve y poder empezar a jugar.
Si los dos jugadores de una pareja consideran que tienen malas cartas (*misère* o «miseria»), pueden conceder el punto de la partida a la otra pareja.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla mediante una serie de bazas. En cada una de ellas, los jugadores echan por turno una de sus cartas. No importa el palo, sino sólo el valor de las cartas jugadas, es decir, no hay palo de

SABÍA QUE...

DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL SE UTILIZARON JUEGOS Y NAIPES PARA AYUDAR A ESCAPAR A LOS PRISIONEROS

A los militares aliados prisioneros en los campos alemanes les estaba permitido recibir paquetes remitidos por entidades caritativas y neutrales, como era el caso de la Cruz Roja. Estos paquetes eran cuidadosamente revisados por los responsables de los campos de prisioneros, para evitar que éstos recibieran materiales que les ayudaran a fugarse. Sin embargo, los vigilantes alemanes no pudieron evitar que, entre las remesas enviadas a los prisioneros, se incluyeran algunos objetos muy útiles para la planificación de fugas. Entre estos objetos cabe destacar algunos ejemplares del conocido juego del Monopoly y las barajas de la U.S. Playing Card Co.
Los juegos del Monopoly enviados a los prisioneros incluían dinero real e instrucciones para la evasión (en las cartas de «suerte» y «caja de comunidad»), así como detalles cartográficos en los tableros.
En cuanto a los naipes, en 1990 se hizo público el hecho de que se utilizaban juegos de cartas para introducir mapas del territorio en el que se encontraba el campo de prisioneros, para facilitar la fuga de éstos. Los mapas se encontraban en la hoja intermedia del naipe, entre la cara y el reverso. Al levantar la cara del naipe, aparecía el mapa. Tras haber hecho público este secreto largamente guardado, la U.S. Playing Card Co. fabricó veintidós réplicas de estas barajas para otros tantos museos y editó carteles conmemorativos destinados a una reunión de los supervivientes del campo de prisioneros StalagLuft III.

triunfo. El que juega la carta de más valor gana la baza y sale en la siguiente. Si hay un empate entre dos jugadores, ya que las cartas mayores de la baza jugadas por ambos son de idéntico valor, se dice que la baza «está podrida» y ninguno de los dos jugadores la gana. El primero de los dos que ha jugado la carta empatada sale para la siguiente baza.

Las bazas son ganadas por los jugadores individualmente, no por parejas, pero el jugador que ha ganado más bazas después de jugadas las nueve cartas de la mano gana 1 punto para su pareja. Es conveniente que cada jugador conozca tan bien como pueda las cartas del otro miembro de su pareja, para no pisarse las bazas. Por ello es fundamental saber emplear las señas o muecas permitidas en el juego de la aluette. Naturalmente, como las señas son públicas, los jugadores de una pareja deben tratar de descubrir las cartas de la otra pareja, para saber cuándo les es más favorable jugar las suyas.

En caso de que dos jugadores de parejas distintas consigan el mismo número de bazas, gana el punto el jugador que las ha hecho primero.

Gana el juego la primera pareja que logra reunir 5 puntos.

MUECAS O SEÑALES UTILIZADAS EN LA ALUETTE

Carta	*Nombre corriente*	*Mueca o señal*
I. CARTAS DE LA ALUETTE		
Tres de oros	*Monsieur*	Alzar los ojos hacia el cielo
Tres de copas	*Madame*	Inclinar la cabeza hacia la derecha o la izquierda
Dos de oros	*Borgne*	Guiñar un ojo
Dos de copas	*Vache*	Juntar los labios hacia adelante (como en un beso)
II. DOBLES O DOBLES ASES		
Nueve de copas	*Grand-neuf*	Levantar el pulgar
Nueve de oros	*Petit-neuf*	Levantar el meñique
Dos de bastos	*Deux de chêne*	Levantar el dedo índice acompañado o no por el dedo corazón
Dos de espadas	*Deux d'ecrit*	Levantar el dedo anular o simular que se escribe
III. CARTAS MEDIANAS - FIGURAS		
Los 4 ases	—	Abrir la boca
Los 4 reyes	—	
Las 4 damas	Amazonas	
Las 4 sotas	Criados	
IV. CARTAS INFERIORES		
Nueves de espadas y bastos	—	Si sólo se tienen cartas de este tipo, se levantan los hombros para indicar mal juego o «miseria»
Los 4 ochos	—	
Los 4 sietes	—	
Los 4 seises	—	
Los 4 cincos	—	
Los 4 cuatros	—	
Treses de espadas y bastos		

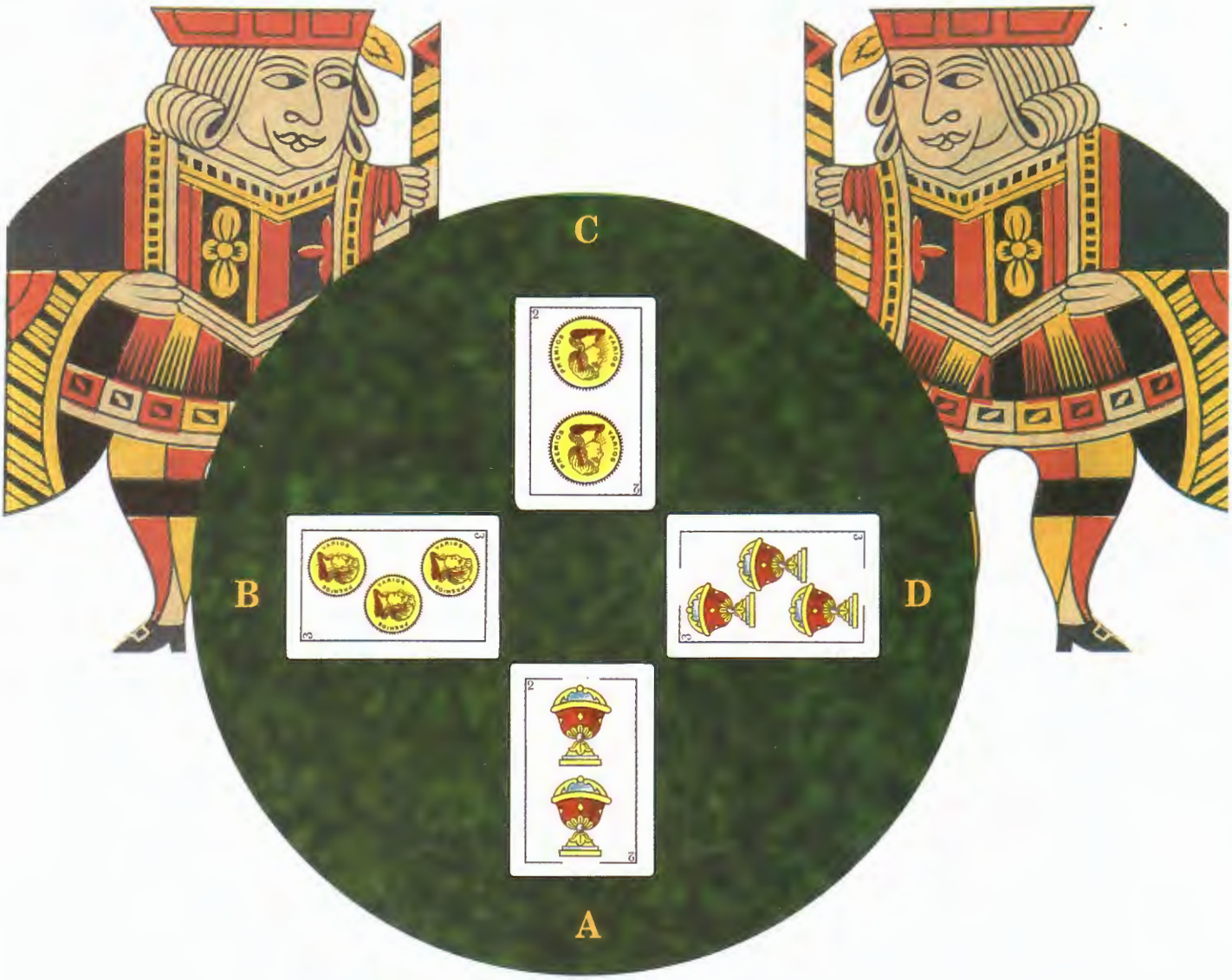
LA MORDIENNE

La *mordienne* es una jugada que consiste en que un jugador gana las cinco últimas bazas del juego. Cuando un jugador consigue realizar esta jugada, gana 2 puntos para su bando (uno por ser el jugador con más bazas y otro por la jugada propiamente dicha). Por ello, cuando en la partida se admite o se premia la *mordienne,* se juega a 10 puntos en lugar de los 5 habituales.

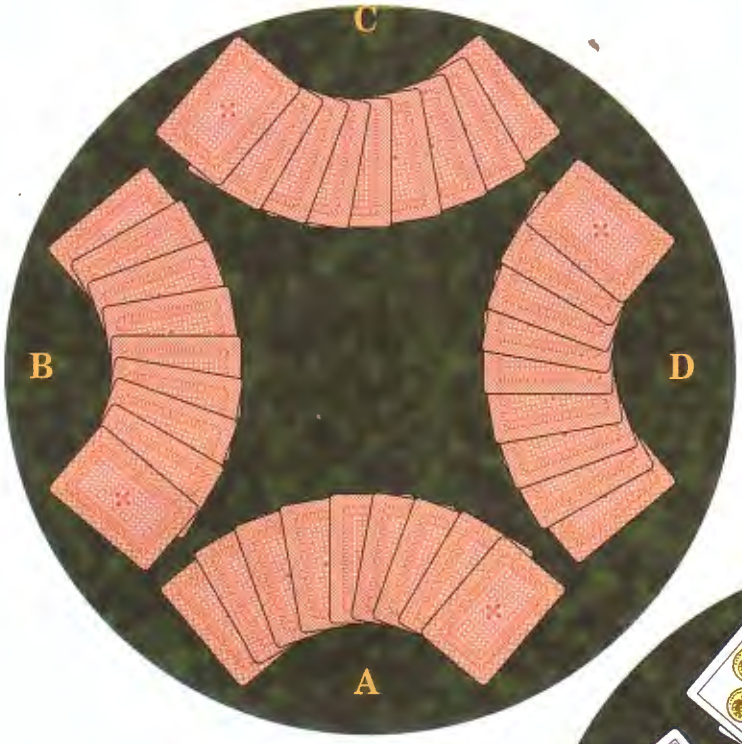
Si ningún jugador consigue ganar las cinco últimas bazas del juego, el bando del jugador que ha hecho más bazas obtiene 1 punto, en las mismas condiciones del juego general.

PARTIDA COMENTADA

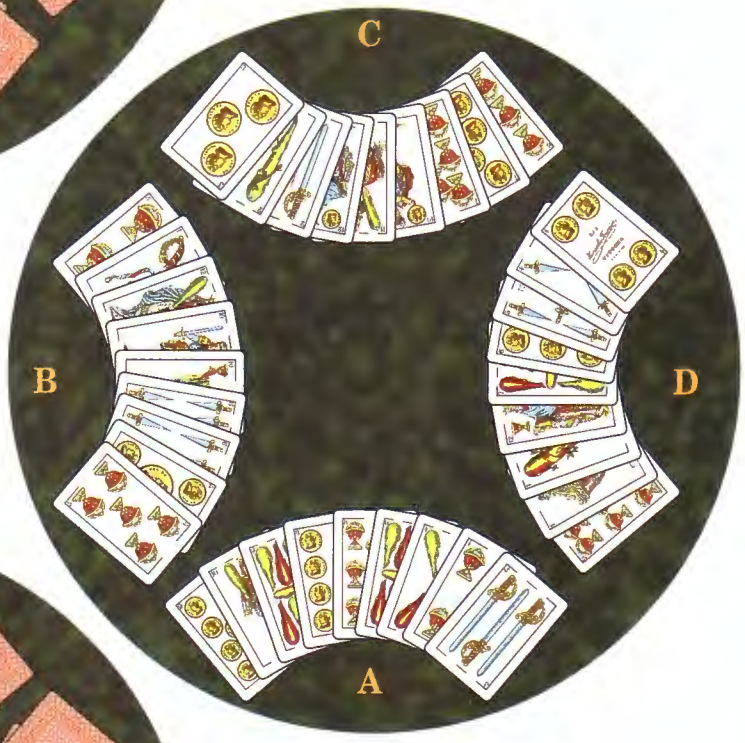
A continuación se desarrolla uno de los juegos de una partida de aluette entre cuatro jugadores, desde el sorteo inicial de las parejas hasta la adjudicación del punto, pasando por la distribución de las cartas y el juego de las sucesivas bazas. Obsérvese que, aunque en el juego de las bazas éstas pueden empatarse («pudrirse») y ser anuladas sin beneficiar a ningún jugador, el punto del juego se adjudica a una de las parejas aunque haya empate entre dos jugadores de parejas distintas (si son los dos de la misma pareja no hay discusión posible) en el mayor número de bazas ganadas, ya que entonces el punto en juego es ganado por el jugador que ha conseguido esas bazas primero.



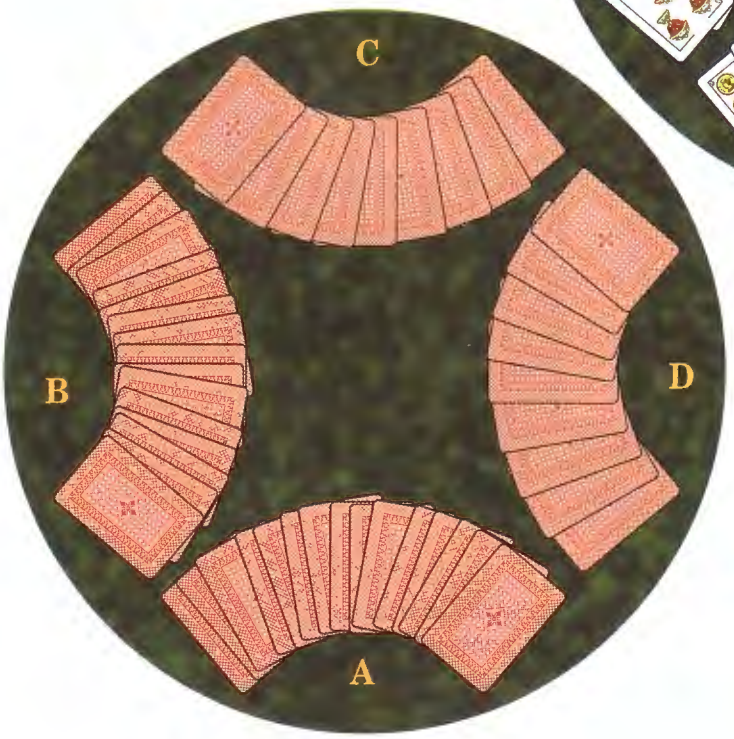
1 En el sorteo inicial, corresponde a B (el *Monsieur*) jugar de compañero con D (la *Madame*), contra la pareja formada por A (la *vache*) y C (el *borgne*).



2 El jugador D, al que ha correspondido la *Madame* (el tres de copas) en la distribución inicial, da nueve cartas a cada jugador, de tres en tres, y deja las doce restantes a su derecha.

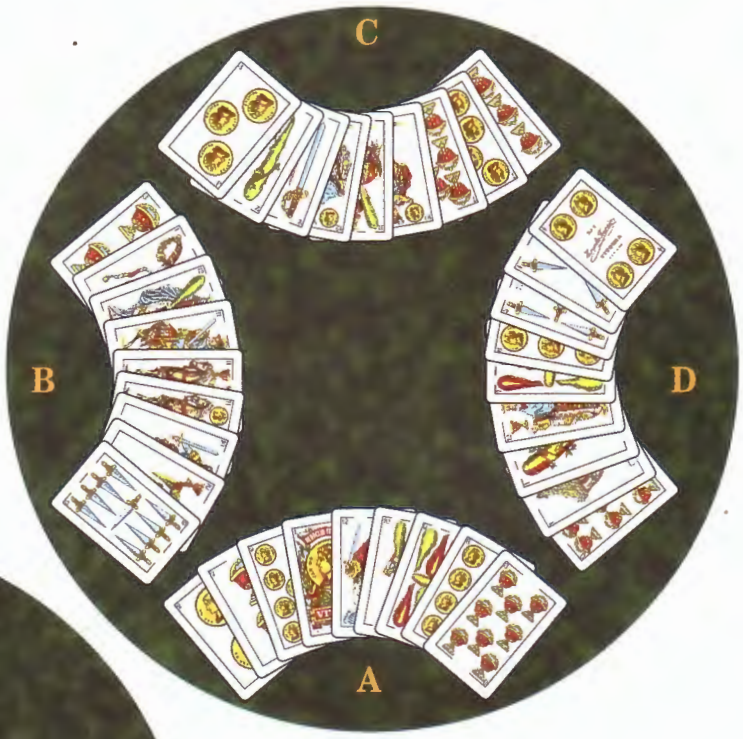


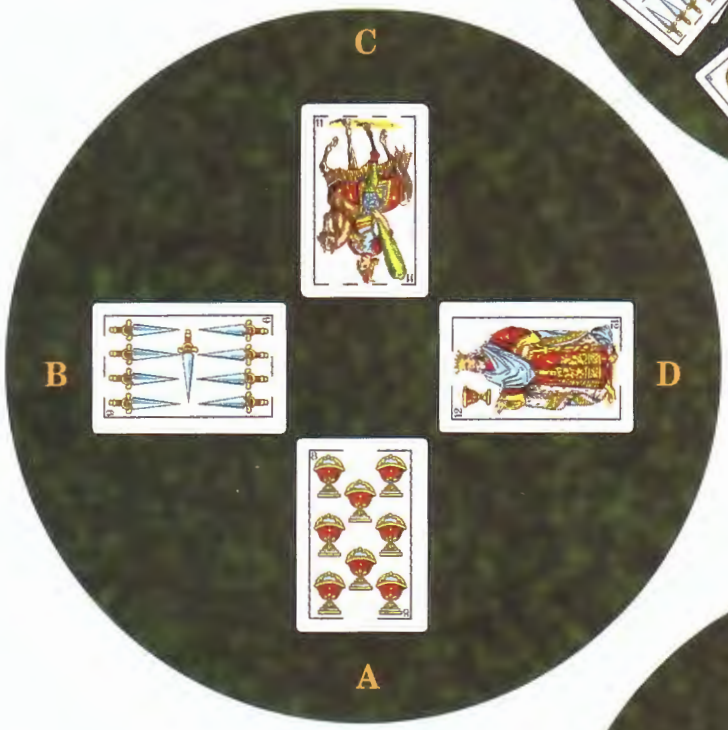
3 Los jugadores ordenan sus cartas de mayor a menor (de derecha a izquierda o al revés, según sus preferencias), sin hacer distinciones de palo, ya que no tiene ninguna influencia en el juego.



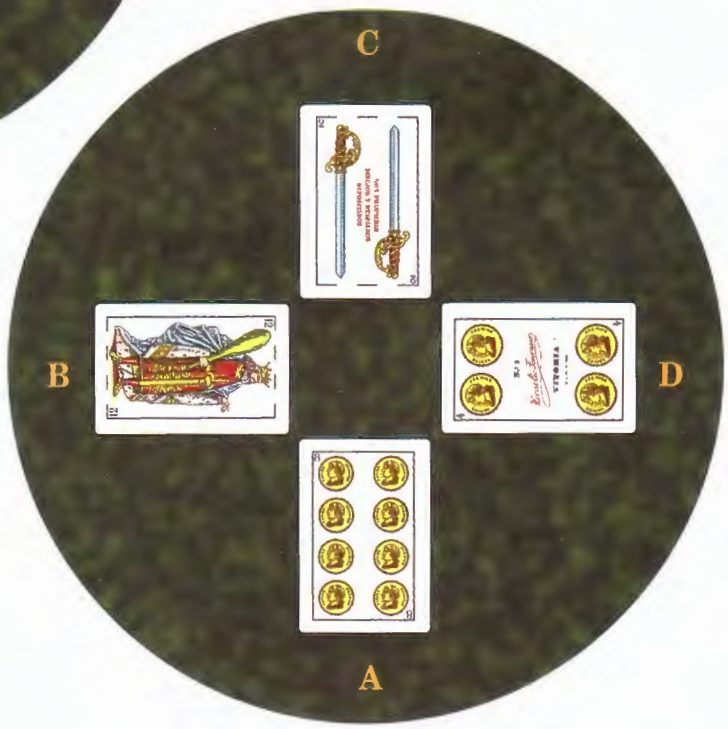
4 Después de aceptarlo los cuatro jugadores (ha de haber unanimidad al respecto), el talón es distribuido. El compañero del dador y el jugador de la izquierda de éste reciben seis cartas cada uno.

5 Después de que los jugadores A y B hayan descartado seis cartas cada uno para compensar las recibidas del talón, la disputa de las bazas ya puede iniciarse, con la distribución definitiva de las cartas.

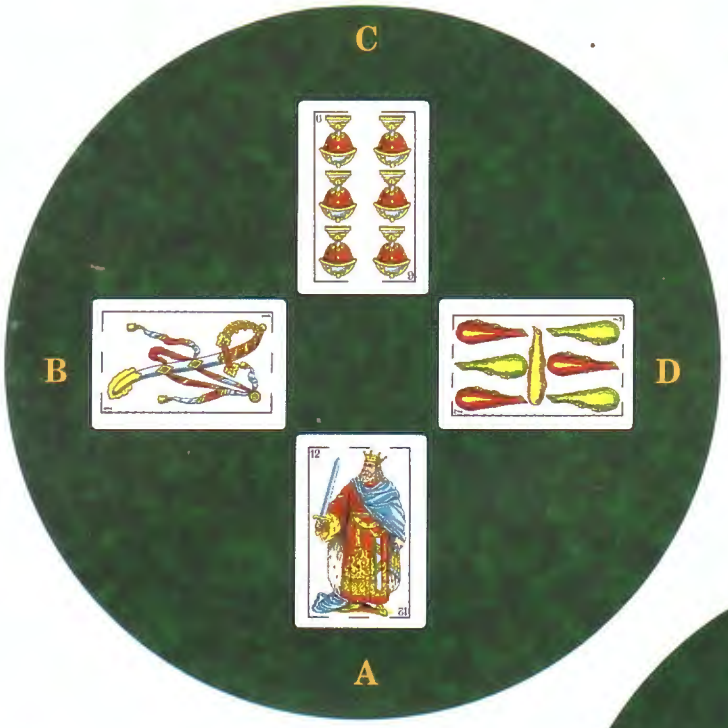




6 El jugador A sale en la primera baza de su carta más baja, el ocho de copas, que es sucesivamente superado por las cartas de los otros tres jugadores (nueve, amazona, rey). D gana la baza.

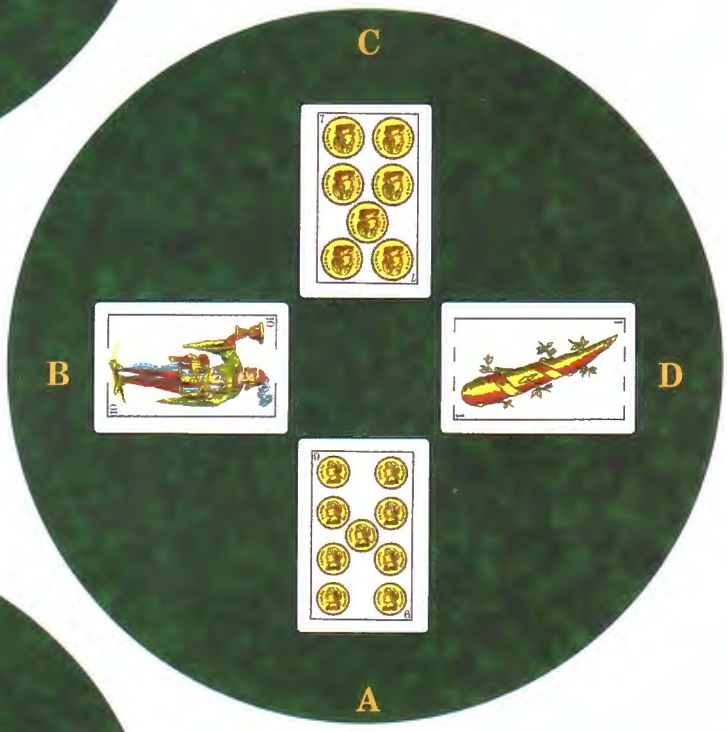


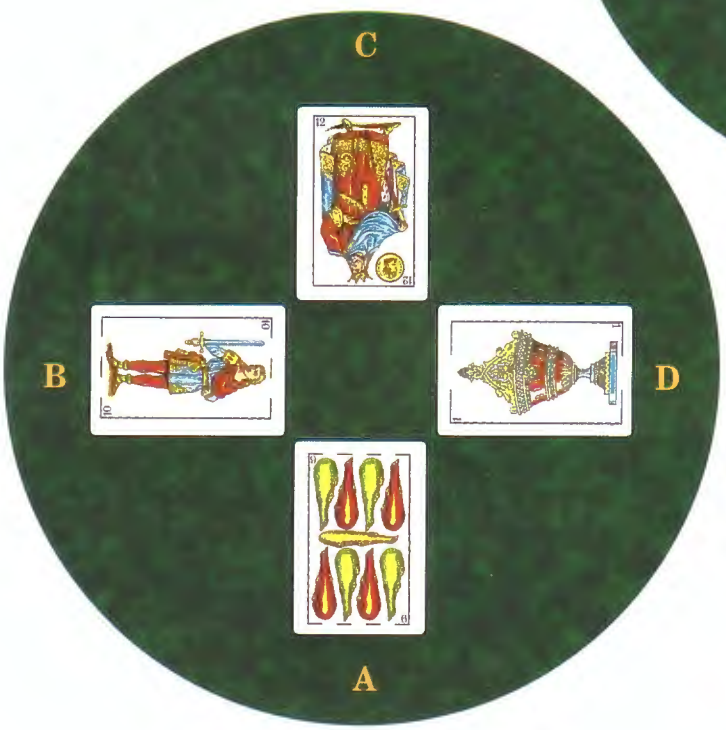
7 El jugador D sale de su carta más baja, el cuatro de oros, que es superada por todos los jugadores. La baza es ganada por el jugador C, que juega el *deux d'écrit*, es decir, el dos de espadas.



8 Ahora, el jugador C sale también de su carta más baja, el seis de copas. El jugador B gana su primera baza –aprovechando su última posición de juego– con el as de espadas, que supera al rey de A.

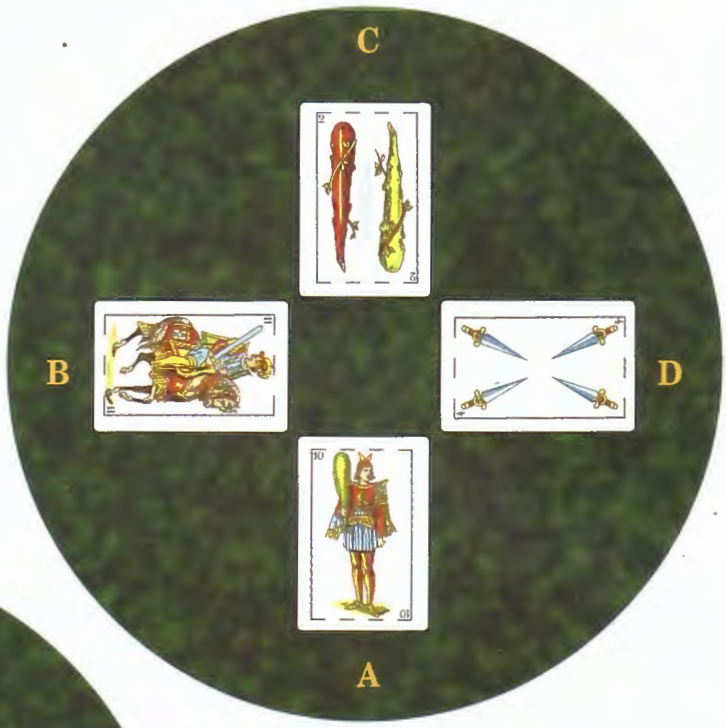
9 El jugador B, ganador de la baza anterior, sale con el criado de copas en la cuarta baza. El jugador D juega un as, pero la baza la gana A con su *petit-neuf*. Con ello, cada uno de los cuatro jugadores ha ganado una baza.

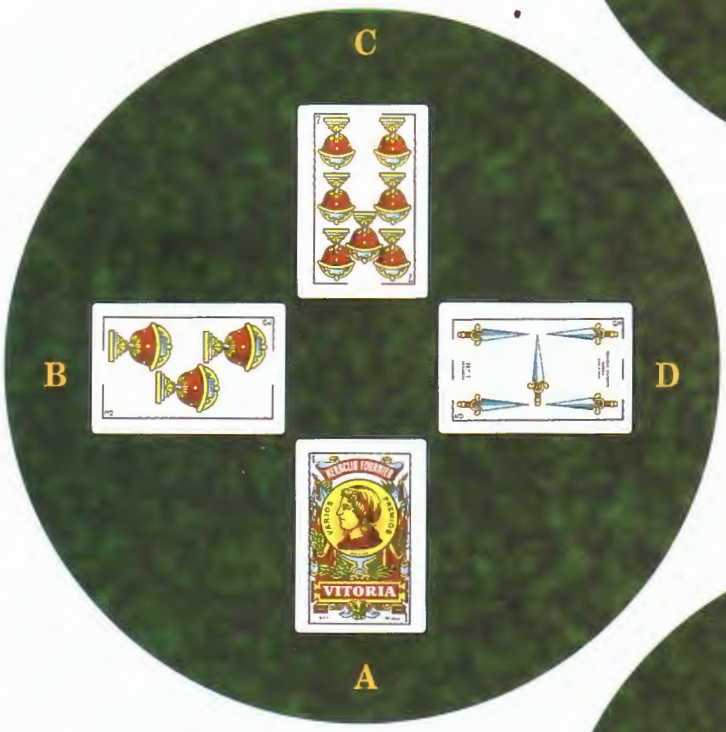




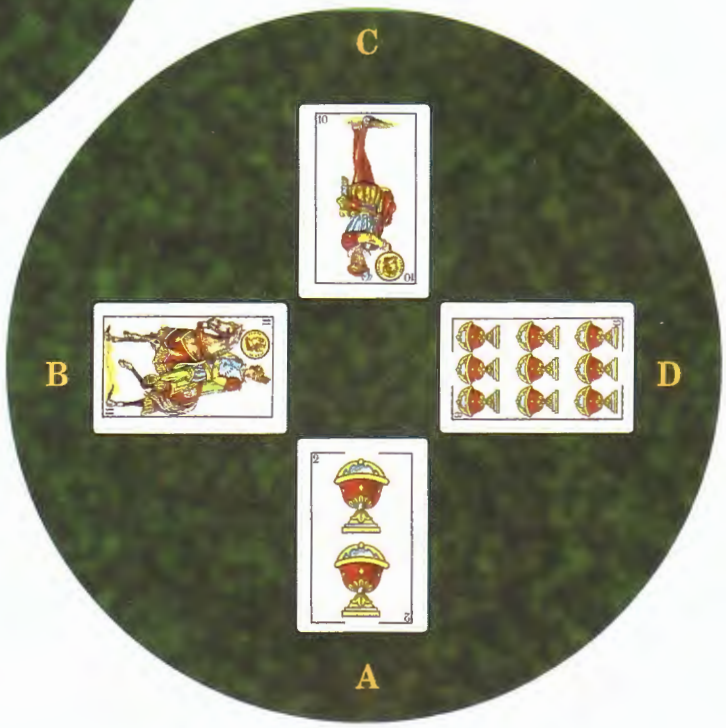
10 El jugador A sale ahora del nueve de bastos (recuérdese que éste y el de espadas son las cartas más altas de las cartas inferiores, a diferencia de los otros dos nueves, que son cartas dobles). Gana la baza D con su as, con lo que este jugador ya tiene dos bazas.

11 El jugador D sale del cuatro de espadas y la baza la gana C con el *deux de chêne*. C tiene dos bazas y está seguro de ganar la tercera con el *Monsieur* (tres de oros), con lo que, si el resto de bazas queda repartido, podrá ganar el punto en disputa.

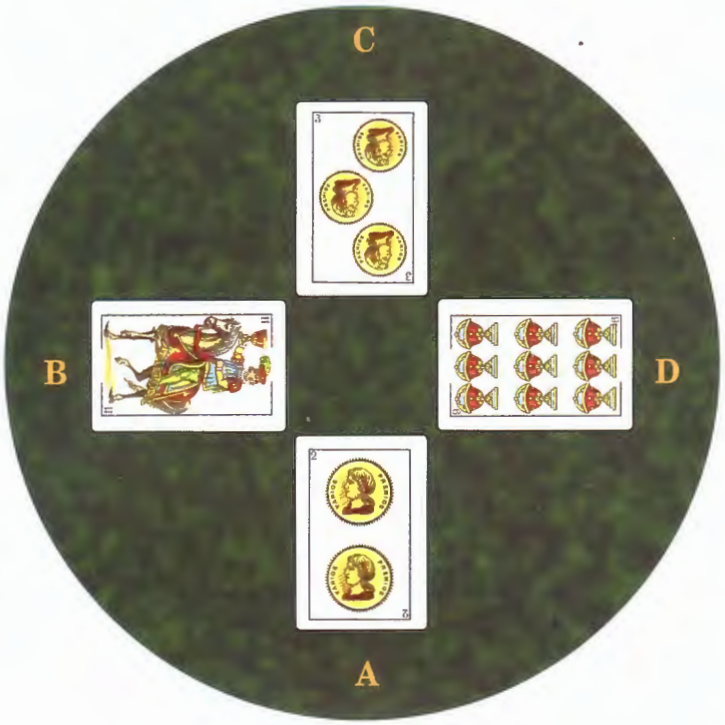




12 Tras la salida del siete de copas de C, la baza es ganada por el jugador B con su *Madame*. De este modo B consigue su segunda baza, cuando sólo quedan dos por disputar. En este momento, B, C y D tienen dos bazas cada uno, mientras que A sólo ha ganado una.

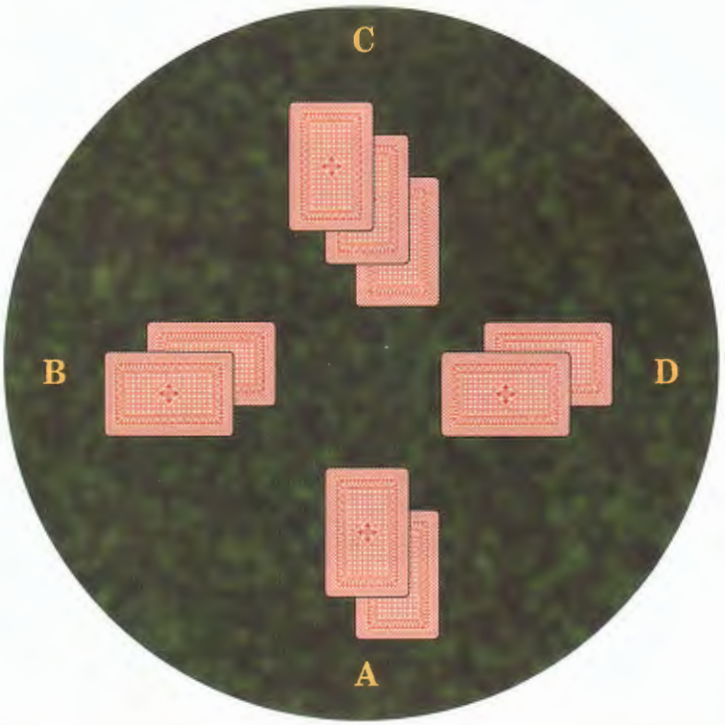


13 B sale de la amazona de oros y D pierde su *granneuf* bajo la *vache* jugada por A, con lo que este jugador consigue su segunda baza. Todos están igualados a dos bazas, por lo que el jugador que gane la novena dará el punto en disputa a su pareja.



14 Esta última baza es para el *Monsieur* jugado por C, que pisa el *borgne* de su compañero. Si A hubiese jugado esta carta antes, seguramente la habría perdido bajo la *Madame* de B. Como en todos los juegos de bazas, es importante la posición para ganar la baza con una carta intermedia.

15 El jugador C ha ganado tres bazas, mientras que las seis restantes se las han repartido equitativamente los otros tres jugadores (dos cada uno). Por ello, la pareja A-C gana el punto del juego, ya que uno de sus miembros es el jugador que más bazas ha hecho.



Es muy importante impedir que los compañeros se pisen las bazas, es decir, que uno de los jugadores de una pareja gane las bazas que son de su compañero, lo cual puede darse en las últimas bazas del juego si no se conocen correctamente las cartas buenas del compañero. Esto puede conducir incluso a la pérdida del punto por parte de una pareja que, en principio, tiene más posibilidades de conseguirlo.

Para evitar esta falta de coordinación entre los miembros de la pareja conviene practicar las señas y emplearlas con la mayor eficacia y discreción posibles. Sólo así es posible establecer una estrategia conjunta frente a los rivales.

LA SAMBA

La samba es un juego de origen brasileño, derivado de la canasta uruguaya. Constituye, de hecho, la variante más popular de la canasta.

A diferencia del juego original, en la samba son válidas las escaleras, es decir, las combinaciones formadas por cartas consecutivas de un mismo palo.

Otra diferencia respecto a la canasta es que en la samba se utilizan tres barajas en lugar de dos. Por ello, en este juego sólo está permitido un máximo de dos comodines por canasta.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir 10.000 puntos en varios juegos parciales. Estos puntos se obtienen por el valor de las cartas expuestas en combinaciones de cartas iguales y por los premios que se obtienen por esas combinaciones específicas.

Detalle de una pintura costumbrista al óleo de origen americano, realizada en 1820.

NÚMERO DE JUGADORES

Aunque en una partida de samba pueden participar de dos a seis jugadores, lo más corriente e interesante es que tomen parte cuatro jugadores agrupados en dos parejas que se enfrentan entre sí.
Las parejas pueden estar formadas inicialmente o bien establecerse por sorteo. El modo tradicional de sortear las parejas en la samba es tomar cuatro cartas correlativas, barajarlas y colocarlas boca abajo sobre la mesa. Cada jugador toma una, de tal forma que los dos jugadores con carta par se enfrentan a los que tienen carta impar. El jugador que tomó la carta mayor es el mano y elige sitio. Los otros jugadores se sientan alrededor de la mesa en orden decreciente, según la carta que posean.
Cada pareja de jugadores expone sus cartas conjuntamente, pero hacen sus jugadas de forma individual. Cuando juegan dos o tres jugadores lo hacen individualmente, es decir, cada uno juega para sí. Si son seis los jugadores, pueden formar dos equipos de tres jugadores que se sentarán alternados en la mesa, o bien formar tres parejas, cada una de ellas enfrentada a las otras dos.

Origen: **Brasil**	Duración de la partida: **de 2 a 3 horas**
Baraja: **tres inglesas con comodines**	Dificultad: ♣♣♣
N° de naipes: **162 (3x54)**	Tipo de juego: **combinación de cartas iguales o consecutivas del mismo palo**
Jugadores: **2, 3, 4 o 6**	

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abatir Exponer todas las cartas de la mano al irse de un juego parcial.

apoyarse Ligar las cartas de la mano con las expuestas por el compañero.

canasta Grupo de siete cartas del mismo valor, algunas (hasta tres como máximo) de las cuales pueden ser sustituidas por comodines.

canastrón Cinco canastas.

carta tapón Carta que se coloca sobre el pozo para evitar que el jugador siguiente lo tome. Son cartas tapón los treses negros y los comodines.

combinación Grupo de un mínimo de tres cartas iguales. Alguna de ellas puede sustituirse por un comodín.

combinar Agrupar cartas del mismo índice.

comodín Carta especial que sirve para sustituir una carta natural en una combinación de cartas del mismo índice; no pueden emplearse en las escaleras. Sólo puede usarse un comodín en una combinación inicial de canasta y dos en las canastas (es decir, el segundo comodín sólo puede colocarse como séptima carta para completar la canasta). En el juego de la samba, son comodines los jokers y los doses.

descartar Echar una carta al pozo un jugador al terminar su turno.

escalera Grupo de cartas consecutivas de un palo.

especiales Dícese de las cartas que no son naturales. Son cartas especiales los comodines (jokers y doses) y los treses (negros y rojos).

exponer Mostrar sobre la mesa una o más combinaciones válidas de cartas.

honores Los treses rojos.

irse Combinar todas las cartas de la mano, apoyándose o no en las cartas expuestas por el compañero, pudiendo quedar una sin ligar que se echará al pozo. Para que un jugador pueda irse, es necesario que la pareja tenga una canasta. Cuando un jugador se ha ido, se da por terminado el juego parcial y se procede al recuento de los puntos de cada pareja.

jokers Cartas con dibujos especiales (artísticos o anecdóticos) que se utilizan como comodines.

ligar Combinar las cartas.

limpia Dícese de la canasta que no tiene ningún comodín. También puede decirse de la combinación de menos de siete cartas que no tiene comodín.

limpiar Sustituir un comodín de una canasta por una carta natural del índice correspondiente. Esta jugada, permitida en la canasta, no es posible en la samba.

mazo Montón de cartas boca abajo formado por las cartas que quedan sin repartir y del que los jugadores pueden tomar carta en su turno.

naturales Dícese de las cartas que no son doses, treses ni comodines, que se utilizan como base para las diversas combinaciones.

oculta Dícese de la combinación de siete cartas (canasta o samba) que se liga en la mano.

pozo Montón de cartas que se va formando con los sucesivos descartes de los jugadores.

pozo premiado El que tiene un tres rojo o uno o más comodines.

premio Cantidad de puntos, al margen del valor de las cartas, que recibe una pareja por una combinación especial de cartas o por alguna acción realizada durante el juego.

salida Primera exposición de combinaciones de cartas de una pareja en un juego parcial.

salir Exponer las primeras combinaciones de cartas de una pareja en un juego parcial.

samba Combinación de siete cartas consecutivas del mismo palo, sin comodines, es decir, escalera de color limpia, que se realiza en este juego. En una samba siempre debe haber el ocho, nueve y diez del palo.

sucia Dícese de la canasta que contiene uno o dos comodines. También puede decirse de la combinación de menos cartas iguales que contiene un comodín, aunque en este sentido se usa menos.

taponar Colocar una carta tapón en el pozo.

terminar Finalizar el turno de un jugador. En este sentido, un jugador termina con el descarte. // Finalizar un juego parcial. En este sentido, un jugador termina al irse.

TIPO DE BARAJA

La samba se juega con tres barajas de tipo inglés de 52 cartas, más dos comodines por baraja. Se necesita, por tanto, un total de 162 cartas.
Para poder manejar con más facilidad el gran grupo de cartas que puede llegar a acumularse en la mano, las cartas utilizadas suelen ser más estrechas, como las utilizadas en el bridge y la canasta.

CLASIFICACIÓN DE LAS CARTAS Y SU VALOR

En la samba, las cartas se clasifican en *especiales* y *naturales*, como en la canasta. Son del primer tipo los treses y los comodines, que en la canasta no son sólo los jokers, sino también los doses. Las restantes cartas son naturales. Los valores de las cartas que se indican son positivos cuando las cartas forman parte de combinaciones expuestas sobre la mesa por cualquiera de los jugadores de la pareja. Por el contrario, son puntos negativos, que se restan de los que tenga o haya conseguido la pareja, cuando las cartas están en la mano de algún jugador de la pareja al terminar el juego parcial.
Comodines. Los comodines son cartas que se utilizan para suplir o representar cualquier otra carta de una combinación.
Existen dos tipos de comodines. Por una parte, están los seis comodines-joker; por otra, los doce doses de las dos barajas. Ambos tipos de comodines tienen idénticas funciones, pero distintas valoraciones. Los comodines-joker valen 50 puntos cada uno; los comodines-dos, 20 puntos cada uno.
Los treses rojos. Los treses rojos son *cartas de honor* y no sirven para hacer combinaciones entre ellos. Cuando se tiene un tres rojo por haber salido en el reparto inicial o por haberlo tomado del mazo en el turno correspondiente, debe exponerse sobre la mesa y tomarse otra carta del mazo para sustituirlo en la mano. Es decir, no se pueden tener treses rojos entre las cartas de la mano. Si el tres rojo proviene del pozo, caso que sólo puede darse si la primera o primeras cartas son treses rojos, sólo se expondrá, pero no se tomará ninguna carta extra del mazo.
Cada tres rojo expuesto vale 100 puntos. Si se tienen los seis, el premio es de 1.000 puntos.
Para que el valor de los treses rojos expuestos sea positivo, la pareja debe haber formado dos combinaciones válidas de siete cartas, que pueden ser canastas, sambas

VALOR DE LAS CARTAS

Estos valores son positivos (puntos ganados) cuando las cartas están expuestas sobre la mesa, y negativos (puntos perdidos) cuando están en la mano de los jugadores al final del juego parcial.

Joker	50	puntos
Dos	20	puntos
As (A)	20	puntos
Rey (K)	10	puntos
Dama (Q)	10	puntos
Jota (J)	10	puntos
Diez	10	puntos
Nueve	10	puntos
Ocho	10	puntos
Siete	5	puntos
Seis	5	puntos
Cinco	5	puntos
Cuatro	5	puntos
Tres negro	5	puntos
Tres rojo*	100	puntos

*Carta de honor; no sirve para combinar. Estos puntos no valen para la apertura. Sólo son positivos si se ha conseguido ligar dos combinaciones válidas de siete cartas (canastas, sambas o una de cada).

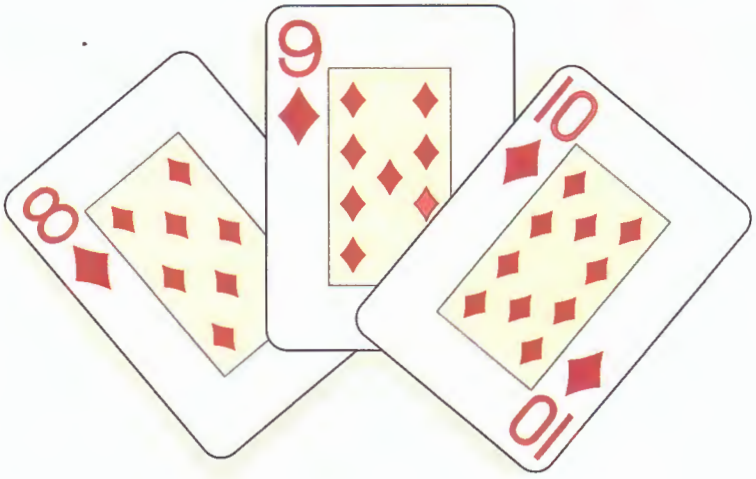
o una canasta y una samba. En caso contrario, el valor de los treses rojos expuestos por la pareja es negativo.

Los treses negros. Se dice que los treses negros son *cartas-tapón*, porque sirven para «taponar» el pozo, es decir, para impedir el acceso a él, de modo que no se pueda tomar. Para taponar el pozo, basta que la carta que se coloca en él, al terminar el turno, sea un tres negro. Este «tapón» o impedimento sólo dura un turno, es decir, hasta que el tres negro es cubierto por la carta del jugador siguiente. Naturalmente, si la carta de éste fuera otro tres negro, esta carta serviría para taponar el pozo al jugador que sigue (y que en este ejemplo sería la pareja del jugador que ha colocado el primer tres negro para taponar el pozo).

No se pueden hacer combinaciones de treses negros durante el curso del juego. Sólo pueden combinarse para terminar un juego parcial, es decir, para *irse*. Cada tres negro vale 5 puntos. Para irse (terminar un juego parcial), es posible combinar tres o más, sin comodines, ya que éstos nunca pueden combinarse con los treses negros.

Las cartas naturales. Las otras cartas de la baraja (ases, reyes, damas, jotas, dieces, nueves, ochos, sietes, seises, cincos y cuatros) son las llamadas cartas *naturales,* que se utilizan para ligarlas entre ellas –con la eventual ayuda de comodines en las canastas, nunca en las escaleras– formando diversas combinaciones (tríos o grupos de cartas en número mayor) de cartas iguales, es decir, del mismo índice, o bien series de cartas consecutivas del mismo palo (escaleras). Con ambos tipos de combinaciones se acumulan puntos y premios.

No todas estas cartas tienen el mismo valor. Cada as vale 20 puntos (igual que los doses); las figuras (rey, dama y jota), los dieces, los nueves y los ochos valen 10 puntos cada uno; las cartas restantes (cuatros, cincos, seises y sietes) valen 5 puntos cada una.



En cualquier combinación de samba debe figurar siempre la serie ocho, nueve y diez.

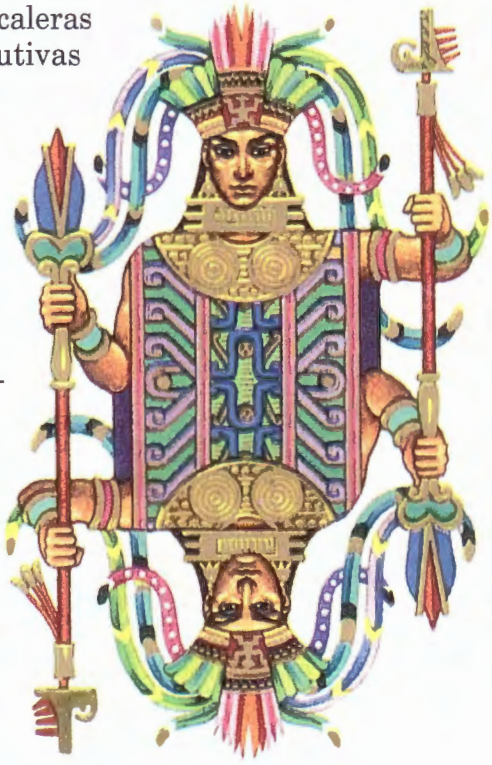
COMBINACIONES DE CARTAS

A diferencia de la canasta, en la samba valen tanto las escaleras (series de cartas consecutivas del mismo palo) como las combinaciones de cartas iguales, considerando como tales las que tienen el mismo índice (jotas, sietes...)

Para que una combinación sea válida debe estar formada por tres cartas como mínimo, de las cuales una puede ser un comodín si se trata de cartas del mismo índice. En las escaleras no pueden usarse comodines.

La combinación de siete cartas iguales se llama *canasta*, mientras que una escalera de siete cartas es una *samba*.

En una canasta pueden usarse hasta dos comodines, pero no más.



OCHO, NUEVE, DIEZ... ¡SAMBA!

Una samba es la combinación de siete cartas consecutivas del mismo palo, sin comodines. Es decir, es una escalera de color limpia formada por siete cartas.
Dado que los doses y treses son cartas especiales, en cada uno de los palos sólo pueden formarse las cinco sambas siguientes:

cuatro-cinco-seis-siete-ocho-nueve-diez
cinco-seis-siete-ocho-nueve-diez-jota
seis-siete-ocho-nueve-diez-jota-reina
siete-ocho-nueve-diez-jota-reina-rey
ocho-nueve-diez-jota-reina-rey-as

Como puede observarse, hay tres cartas que siempre deben formar parte de cualquier samba: el ocho, el nueve y el diez del palo, por lo que la realización de canastas de estos valores dificulta la construcción de sambas, aunque no la imposibilita.

Una combinación de canasta puede iniciarse con dos o tres cartas del mismo índice y un comodín; el segundo comodín sólo puede colocarse como séptima carta. A una canasta se le pueden añadir otras cartas del mismo índice (para sumar el valor de esas cartas), pero no pueden retirarse los comodines.

Una combinación que incluye comodines se llama *sucia*; si no hay comodines en la combinación, es decir, todas las cartas son del mismo índice, la combinación se califica como *limpia*. Estas calificaciones se usan especialmente para las canastas, que tiene distinta valoración si son limpias (500 puntos) o sucias (300 puntos).

Cuando se expone una combinación sobre la mesa, se hace mostrando todas las cartas que la componen, excepto cuando se trate de una canasta (siete cartas). En este caso, las cartas que la componen se apilan en un montón, indicando de este modo que ya no se le pueden añadir más cartas. Se indica que una canasta es sucia (contiene uno o dos comodines) colocando como carta superior una carta negra (picas o tréboles). En cambio, si la canasta es limpia (sin comodines), la carta superior deberá ser una carta roja (corazones o diamantes).

Los comodines también pueden combinarse entre sí hasta formar, incluso, una canasta de comodines, que vale 2.000 puntos. En el caso de formar una combinación exclusivamente con comodines (un trío, un cuarteto...), éstos ya no pueden ser utilizados en ninguna combinación con cartas naturales.

La samba está formada por siete cartas consecutivas del mismo palo. No puede incluir ni treses ni comodines. Ha de estar formada por cartas del cuatro al as, en el orden habitual: cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, jota, reina, rey y as. Esta última carta sólo combina con el rey, no con el cuatro.

La escalera de tres o más cartas con la que se inicia una samba debe estar formada por cartas de la mano, ya que no puede tomarse la superior del pozo de descartes para formar escalera. Cuando se completa una samba, no puede añadírsele ninguna otra carta, por lo que se reúnen las siete cartas en un montón y se les da la vuelta. El premio por cada samba es de 1.500 puntos.

Canasta de canastas. Se llama así una combinación de siete canastas. Hay también un premio especial para esta combinación (2.000 puntos), además del valor en premios y puntos de cada una de las canastas que la componen.

HONORES Y PREMIOS

	puntos
Cada tres rojo*	100
Los seis treses rojos*	1.000
Por terminar el juego (irse)	200
Canasta limpia (siete cartas iguales sin comodín)	500 **
Canasta sucia (con 1 o 2 comodines)	300 **
Samba	1.500
Canasta de canastas (siete canastas)	2.000 ***
Canastrón (5 canastas)	500 ***
Canasta de comodines	2.000 ****
Por abatir con canasta oculta:	
• de mano, sin apoyarse en las cartas expuestas por el compañero	1.000 *****
• de mano, apoyándose en las cartas expuestas por el compañero	500 *****
• en el curso del juego, sin apoyarse en las cartas expuestas por el compañero	500 *****
• en el curso del juego, apoyándose en las cartas expuestas por el compañero	200 *****

* Sólo si la pareja ha formado dos combinaciones válidas de siete cartas; si no ha formado estas combinaciones, la puntuación es negativa (penalización).
** Más el valor de las cartas que las forman.
*** Más el valor propio de cada canasta y de las cartas que las forman.
**** Más el valor de los comodines que la forman.
***** Más el valor propio de la canasta y de todas las cartas.

Canastrón. Es un grupo de cinco canastas. Como en la canasta de canastas, también se obtiene un premio especial por conseguirlo, aunque no de tanto valor (500 puntos).

LOS PREMIOS

Además de los ya señalados premios por honores, canastas y samba, existen los premios siguientes:

• por abatir con canasta oculta de mano (en el reparto inicial) y sin apoyarse en las cartas expuestas por el compañero: 1.000 puntos;

• por abatir con canasta oculta de mano (en el reparto inicial), pero apoyándose en las cartas expuestas por el compañero: 500 puntos;

• por abatir con canasta oculta en el curso del juego, sin apoyarse en las cartas expuestas por el compañero: 500 puntos;

• por abatir con canasta oculta en el curso del juego, pero apoyándose en las cartas expuestas por el compañero: 200 puntos;

• por terminar un juego: 200 puntos.

LAS PENALIZACIONES

No todas las circunstancias son positivas en el juego de la samba, ya que se han establecido diversas penalizaciones. Algunas de éstas castigan los comportamientos incorrectos, mientras que otras castigan el juego excesivamente especulativo, como puede ser el jugar con las cartas ocultas para lograr premios mayores por abatir, por ejemplo. Así, mientras todos los puntos que valen las cartas expuestas sobre la mesa tienen una valoración positiva, todas las cartas que tiene un jugador ocultas en su mano en el momento en que un jugador liga todas sus cartas y termina son puntos negativos.

En las combinaciones de canasta sólo puede haber dos comodines como máximo.

Además de esta penalización, tan común en los juegos de ligar cartas, existen otras penalizaciones propias de este juego.

Puntos (negativos)

- por cada tres rojo que se tenga en la mano al terminar un juego: 500 puntos;
- por cada tres rojo que se tenga expuesto sin completar dos jugadas de canasta o samba al terminar un juego: 100 puntos;
- por emplear tres comodines en una canasta: 100 puntos;
- por tomar cartas de la baceta fuera de turno: 100 puntos;
- por tomar el pozo fuera de turno: 100 puntos;
- por exponer cartas en el turno de otro jugador: 100 puntos;
- por intentar terminar después de haber negado el permiso el compañero: 100 puntos;
- por pedir permiso para terminar un juego y no poder: 100 puntos.

Todas estas penalizaciones se anotan negativamente en la columna de la pareja que incurre en ellas, y se resta de la puntuación que tenga. En caso de tener menor número de puntos positivos que negativos, la puntuación acumulada será negativa. En ningún caso las penalizaciones de una pareja son puntos para la pareja contraria.

Cartas penalizadas. Si un jugador muestra alguna de sus cartas, bien porque se descarte de más de una carta, bien por querer abrirse y no poder (al no alcanzar la puntuación mínima) o por cualquier otra circunstancia (que se le caigan las cartas sobre la mesa, por ejemplo), las cartas expuestas quedarán *penalizadas* y deberán dejarse en la mesa a la vista de todos los jugadores. Estas cartas podrán servir para hacer combinaciones que se expondrán sobre la mesa y cuyo valor en puntos cobrará la pareja que los tenga, pero no podrá volverlas a colocar junto a las otras cartas de la mano. Puede decirse que, al ligarlas, dejan de estar penalizadas.
Cuando un jugador tiene cartas penalizadas debe usarlas para el

SABÍA QUE...

...BRASIL ES TIERRA DE CAMPEONES, TAMBIÉN EN LOS JUEGOS DE CARTAS

A lo largo de su historia moderna, han sido muchos los personajes que han hecho que el nombre de Brasil destaque en todos los ámbitos deportivos, desde el popular fútbol hasta el tenis, pasando por el automovilismo o el baloncesto.
Pero también en el mundo de las cartas, concretamente en las competiciones de bridge, ha destacado Brasil, cuyo equipo nacional ha ganado la Bermuda Bowl, las Olimpiadas Open y por dos veces el Campeonato del Mundo Open.
Un nombre brilla especialmente en estos grandes éxitos del bridge brasileño: el del empresario Gabriel Chagas, nacido en Río de Janeiro (1944) y uno de los mejores jugadores del mundo. Así lo atestigua su palmarés, que sólo han conseguido igualar otros siete jugadores internacionales. Ha sido campeón olímpico (1976), ganador de la Bermuda Bowl (1989), campeón del mundo por parejas (1990) y ganador por dos veces del Sunday Times (1979 y 1992). Defensor de los sistemas naturales de subasta frente a los artificiales, Chagas es un jugador dotado de una gran imaginación, capaz de tender trampas que sorprenden a los más avezados jugadores y de ganar contratos considerados totalmente «imposibles».
A continuación se citan otros destacados campeones que han contribuido a convertir el bridge brasileño en uno de los grandes del mundo:

- Pedro Paulo Puglisi de Assumçao (Sao Paulo, 1935), que ha sido campeón de América del Sur (de 1967 a 1978) y campeón olímpico (1976)
- Sergio Marinho Barbosa (Río de Janeiro, 1942), campeón olímpico (1976) y seis veces miembro del equipo brasileño en los campeonatos del mundo
- Marcelo Branco (Río de Janeiro, 1945), campeón olímpico (1976) y el único jugador del mundo que ha ganado dos veces el campeonato del mundo por parejas (en1978 con Gabino Cintra y en1990 con Gabriel Chagas); ha representado a Brasil en doce campeonatos del mundo; campeón de América del Sur doce veces; ganador de la Sunday Times (1992) y de la Cap Gemini (1993). Es uno de los ocho jugadores que han ganado los tres grandes campeonatos mundiales (Olimpiadas, campeonato del mundo por parejas y la Bermuda Bowl)
- Carlos Camacho (Río de Janeiro, 1946), ganador de la Bermuda Bowl (1989), seis veces campeón de América del Sur y cuatro veces miembro del equipo brasileño en el campeonato del mundo
- Gabino Cintra (Río de Janeiro, 1942), campeón olímpico (1976) y del mundo por parejas (1978); ha representado a Brasil doce veces en el campeonato del mundo y ha sido nueve veces campeón de América del Sur
- Ernesto D'Orsi (Sao Paulo, 1936), ha participado con Brasil en siete campeonatos del mundo y fue presidente de la Federación Mundial de Bridge (1990-92).

descarte al final del turno, mientras no formen parte de ninguna combinación.
Si un jugador se descarta de más de una carta, el jugador siguiente tiene derecho a elegir la carta que más le convenga, quedando las demás cartas penalizadas.

Otras irregularidades del juego.
Si un jugador toma del mazo carta fuera de su turno, deberá volver a colocarla en su sitio, excepto en el caso de que el jugador que toma la carta del mazo sea el siguiente al que está jugando, dándose la toma de carta como válida (por lo que no podrá tomar el pozo, sea cual sea la carta que eche el jugador que tiene el turno) y debiendo hacer el descarte el que estaba jugando.
Si en la salida, antes de hacer el descarte el jugador, se le advierte de que el valor de las cartas es insuficiente, puede rectificar añadiendo más cartas o haciendo nuevas combinaciones con ellas. En caso de no poder cumplir las condiciones de la salida, las cartas quedarán penalizadas sobre la mesa y deberá utilizarlas para los descartes.

EL POZO

Como en la canasta, el pozo reviste gran importancia en la samba, ya que, a diferencia de lo que se hace en otros juegos basados en ligar cartas y descartar, en éste no se toma simplemente la carta superior del pozo cuando interesa, sino que al tomar ésta hay que tomar el resto de cartas que forman el pozo, circunstancia que puede deparar agradables sorpresas –al poderse formar varias combinaciones de cartas, lo cual permite acrecentar el número de cartas expuestas y por tanto el de puntos positivos–, especialmente cuando la captura del pozo ha sido muy disputada.

Para poder tomar el pozo deben cumplirse una serie de requisitos especiales.

Se llama pozo al montón de cartas que se forma, usualmente junto al mazo, con los sucesivos descartes de los jugadores al terminar cada uno de sus turnos de juego.

Después del reparto inicial, la carta superior del mazo se descubre y se coloca junto a éste para iniciar el pozo. Si esta carta fuera un comodín o un tres (rojo o negro), se levantaría otra carta del mazo para cubrirla. Esto debería repetirse tantas veces como fuera necesario, hasta que la carta superior del pozo fuera una carta natural.

A lo largo del juego, sólo puede verse la carta superior del pozo. Éste nunca puede examinarse y sólo puede tocarse para tomarlo o componerlo, o sea, para colocar las cartas de modo que queden bien apiladas y sólo pueda verse la superior.

Cómo tomar el pozo. Para poder tomar el pozo es necesario poder combinar su carta superior inmediatamente. Esta combinación debe ser de cartas del mismo índice (inicio de canasta) y no puede ser de cartas consecutivas (escalera o inicio de samba); estará formada por las cartas que se tenían en la mano y la carta superior del pozo, y quedará expuesta en la jugada en la que se toma el pozo.

Cuando se toma el pozo por primera vez en el curso de un juego parcial, es necesario tener, por lo menos, dos cartas iguales a la superior del pozo. Es decir, la primera vez que se toma el pozo no puede hacerse con una carta natural y un comodín. Esta condición no rige después de la primera toma del pozo a lo largo del juego parcial, excepto si el pozo está premiado.

Para tomar el pozo también es necesario que uno de los dos miembros de la pareja haya salido, aunque estas dos jugadas –tomar el pozo y salir– pueden ser simultáneas y realizarse con las mismas cartas, incluyéndose la superior del pozo en la valoración de las cartas expuestas que se precisan para la salida.

Después de la primera toma, el pozo se puede tomar en cualquier turno si su carta superior es igual a alguna canasta o combinación de las que tienen los jugadores de la pareja del turno de juego.

Aunque no puede tomarse el pozo con otras dos cartas que formen escalera con la superior del pozo, sí puede tomarse si esta carta liga con una escalera ya expuesta,

LA SALIDA

Para poder salir es necesario que el valor de las cartas expuestas alcance un cierto valor mínimo que depende de la puntuación acumulada hasta ese momento de la partida por la pareja, de acuerdo con la siguiente tabla, en la que a la izquierda se indica la puntuación acumulada por la pareja en la partida hasta el momento de la salida y a la derecha el valor mínimo en puntos que deben tener las cartas expuestas en la salida:

	Valor acumulado	*Valor mínimo*
Negativa		15
Comprendida entre	0 y 1.495 puntos	50
Comprendida entre	1.500 y 2.995 puntos	90
Comprendida entre	3.000 y 6.995 puntos	120
A partir de	7.000 puntos	150

igual que con una combinación inicial de canasta. Es decir, no puede tomarse para formar las tres primeras cartas de la escalera, pero sí para completarla una vez se ha expuesto el inicio de la escalera. Hay que tener en cuenta que el turno se inicia con la toma de cartas, por lo que no puede exponerse primero la escalera, aunque sea de tres o más cartas, y luego tomar el pozo ya que la carta superior liga con la escalera.

Nunca se puede tomar el pozo con dos comodines.

Pozo premiado. Se llama pozo premiado al que contiene algún tres rojo o algún comodín. La primera circunstancia sólo puede darse tras el reparto inicial, cuando la carta que se vuelve del mazo para iniciar el pozo es un tres rojo. Esta primera carta también puede ser un comodín, pero, a diferencia de los treses rojos, que no pueden ser jugados, sí se pueden colocar comodines en el pozo.

Las cartas se colocan en el pozo siempre en un mismo sentido, para que la superior cubra y oculte a las que están bajo ella. Esto es también válido para los posibles treses rojos o comodines que puedan haber quedado en el fondo del pozo al iniciarlo. Pero, si en el transcurso del juego, se coloca un comodín en el pozo, se pondrá cruzado, de modo que siga sobresaliendo cuando sea cubierto por las siguientes cartas.

El objeto de echar un comodín al pozo es impedir que el siguiente jugador pueda tomarlo. En este sentido, el comodín actúa como una carta tapón.

Al poner un comodín en el pozo, además de taponarlo para el siguiente jugador, se premia. Un pozo premiado sólo puede tomarse si se tienen dos cartas iguales (sin comodín) a la superior. Es decir, ha de cumplirse la misma condición que la primera vez que se toma.

Un pozo premiado deja de estar taponado una vez se ha cubierto el comodín, pero no deja de estar premiado, por lo que la condición de necesitar dos cartas iguales a la superior para tomarlo no caduca.

LA SALIDA

Una pareja *sale* cuando alguno de los dos jugadores expone sobre la mesa una o más combinaciones de cartas.
La salida es la jugada en la que se hace esa primera exposición de combinaciones de cartas. Éstas deben tener una puntuación mínima, que depende del valor de los puntos acumulados por la pareja hasta ese momento.

La salida de uno de los jugadores de la pareja sirve también para el otro miembro de la pareja, es decir, una vez su compañero ha mostrado combinaciones de cartas de valor suficiente para salir, el segundo jugador de la pareja puede mostrar combinaciones cualesquiera, sin que sea necesario que alcancen el valor mínimo establecido.
A efectos de la valoración de la salida, sólo se tiene en cuenta el valor de las cartas expuestas en las combinaciones de esa salida, no las de los honores (treses rojos) o premios. Así, si se necesitan 90 puntos para salir, no basta tener una canasta limpia para hacerlo (a menos que sea de ases), ya que el valor de las cartas que la componen no alcanza la puntuación necesaria.
Como la carta superior del pozo debe ser utilizada inmediatamente en el momento de tomar el pozo, para poder tomarlo es necesario que uno de los componentes de la pareja haya salido. Sin embargo, la jugada de tomar el pozo y la de salir pueden ser simultáneas, es decir, utilizando las mismas cartas. En este caso, la carta superior del pozo forma parte de las combinaciones utilizadas en la salida y su valor se añade al del resto de las cartas expuestas.

INFORMACIONES AUTORIZADAS

La samba debe jugarse sin hacer comentarios sobre las cartas que se tienen, pero están autorizadas algunas informaciones.
Se puede recordar al compañero, cuando intenta salir, el valor mínimo de las cartas que necesita.
También se puede preguntar al compañero, antes de que se haya descartado, es decir, mientras todavía está en su turno de juego, si recuperó las cartas correspondientes a los treses rojos (si ha expuesto alguno).
Cualquier jugador, en su turno de juego, puede informarse del mínimo de puntos que cada pareja necesita para salir. También puede preguntar a cualquier jugador cuántas cartas le quedan en la mano, siendo obligatorio que le contesten y le digan la verdad.
Cuando quedan pocas cartas en el mazo, pueden contarse.
Puede pedirse permiso al compañero para terminar el juego, siendo obligatorio contestar *sí* o *no*, sin más comentarios. En este caso, el compañero, antes de contestar, está autorizado para pedir cualquiera de las informaciones mencionadas previamente.
Es obligatorio advertir que se está *pumba*, es decir, que sólo se tiene una carta en la mano.

INICIO DEL JUEGO

Tras sortearse las parejas, si fuera necesario, y conocido quien será el mano, el jugador anterior a éste procederá a barajar las 162 cartas para el juego.
Una vez barajadas las cartas, el dador ofrece el mazo al compañero del jugador mano para que lo corte. Este jugador toma el alce y lo deja en el centro de la mesa . El repartidor toma entonces el resto del mazo y reparte quince cartas a cada jugador, en sentido horario. Finalmente, coloca el resto de las cartas sobre la baceta y descubre la superior para iniciar el pozo de los descartes.
Si la carta descubierta fuera una carta natural, el juego ya estaría dispuesto para iniciarse. En cambio, si fuera un tres o un comodín debería cubrirse con la carta superior de la baceta hasta que saliera una carta natural.
Los jugadores que tengan algún tres rojo entre las cartas que les han correspondido en el reparto inicial deberán exponerlo inmediatamente, pero no tomarán la carta necesaria para completar la mano hasta que les corresponda el turno de jugar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez preparado el juego es el turno del mano. Si ha expuesto uno o más treses rojos, primero deberá tomar las cartas de la baceta que le hagan falta para completar su mano. Si alguna de las cartas que toma es un tres rojo, deberá exponerlo de inmediato y tomar una nueva carta.
Cada jugador, en su turno, puede tomar las dos cartas superiores de la baceta o las cartas del pozo. Para tomar las del pozo por primera vez, es necesario tener dos cartas del mismo índice que la superior y haber expuesto las combinaciones necesarias para obtener la puntuación de salida, de acuerdo con la puntuación acumulada hasta ese momento.
Si el mano –o su compañero– ya ha salido, podrá exponer las combinaciones que tenga o colocar cartas sobre las combinaciones expuestas por él o por su compañero.
Sólo se pueden exponer las cartas que formen parte de una combinación. De no ser así, las cartas serán penalizadas, por lo que quedarán sobre la mesa para ser descartadas en los sucesivos turnos (salvo que antes se logre combinarlas).
Se pueden exponer series de cartas iguales para formar canasta con un máximo de dos comodines. Se inician con tres o cuatro cartas iguales o con dos cartas y un comodín. A una canasta terminada se le pueden añadir más cartas del mismo índice.
También se pueden exponer series de cartas consecutivas del mismo palo, con el objeto de formar sambas. En las sambas no pueden utilizarse comodines, ni añadírseles más cartas después de terminadas, por lo que, una vez completadas, se amontonan y se dejan boca abajo.
Finalmente, el turno terminará con el descarte forzoso de una carta en el pozo, tras lo cual el turno pasa al jugador de la izquierda.
Cualquier jugador puede ligar sus cartas en la mano, sin exponer combinaciones durante el juego parcial, y abatirlas –es decir, exponerlas– todas de una vez para finalizar dicho juego parcial.
El juego continúa (pasando el turno de izquierda a derecha) del modo indicado, hasta que algún jugador termina. Es decir:
• el jugador toma dos cartas de la baceta o toma el pozo si se dan las condiciones requeridas;
• el jugador expone cartas en sus combinaciones o en las que ha expuesto el compañero;

• el jugador finaliza su turno dejando una carta en el pozo.

CÓMO TERMINAR EL JUEGO

Para terminar el juego es necesario que entre los dos jugadores de la pareja hayan formado dos combinaciones válidas de siete cartas como mínimo, es decir, dos canastas, dos sambas o una canasta y una samba. Alguna de estas combinaciones puede estar oculta en la mano del jugador que termina y mostrarla en el momento de abatir su mano.

Un jugador termina cuando ha conseguido ligar todas sus cartas y exponerlas en diversas combinaciones, que pueden ser suyas o de su compañero.

Cuando a un jugador, en su turno normal, sólo le queda una carta, se dice que está *pumba*. Es obligatorio señalar esta circunstancia. En el turno siguiente, debe tomar cartas de la baceta y ligarlas para poder terminar.

Cuando un jugador tiene la posibilidad de terminar, puede pedir permiso a su compañero para irse antes de exponer las cartas que le queden en la mano, pero sin darle información de las cartas que tiene. El compañero sólo puede responder *sí* o *no*. No es obligatorio pedir permiso para terminar, pero si se hace deberá cumplirse el deseo del compañero.

También puede terminar el juego quien exponga, de una sola vez, en cualquier turno de juego, toda su mano de cartas, acción que se llama *abatir*, siempre que entre las combinaciones de la pareja haya dos de siete cartas.

Un jugador no puede quedarse sin cartas en la mano si no termina, caso que sólo puede darse si ha ligado todas las cartas, pero no ha formado –la pareja– las dos combinaciones de siete cartas necesarias para finalizar el juego. En este caso, deberá quedarse en la mano alguna combinación de cartas, de la que habrá de irse descartando.

Cuando un jugador ha terminado, todos los jugadores muestran las cartas que tienen ocultas en la mano –que tendrán una valoración negativa aunque estuvieran ligadas– y se procederá al recuento de los puntos de cada una de las parejas.

El recuento de los puntos se efectúa contando positivamente el valor de las cartas expuestas por los dos miembros de la pareja, así como los premios y honores que les correspondiesen. De esta puntuación positiva se descontará el valor de las cartas que no se han expuesto y el de las penalizaciones en que hubieren incurrido. El resultado puede ser negativo o positivo y se añade a la puntuación que se ha acumulado tras los anteriores juegos parciales.

Si el resultado final de una de las parejas supera los 10.000 puntos, la partida habrá terminado y será vencedora la pareja que lo haya logrado. Si las dos parejas superan al final del mismo juego los 10.000 puntos, gana la pareja que lo haga por un mayor margen de puntos.

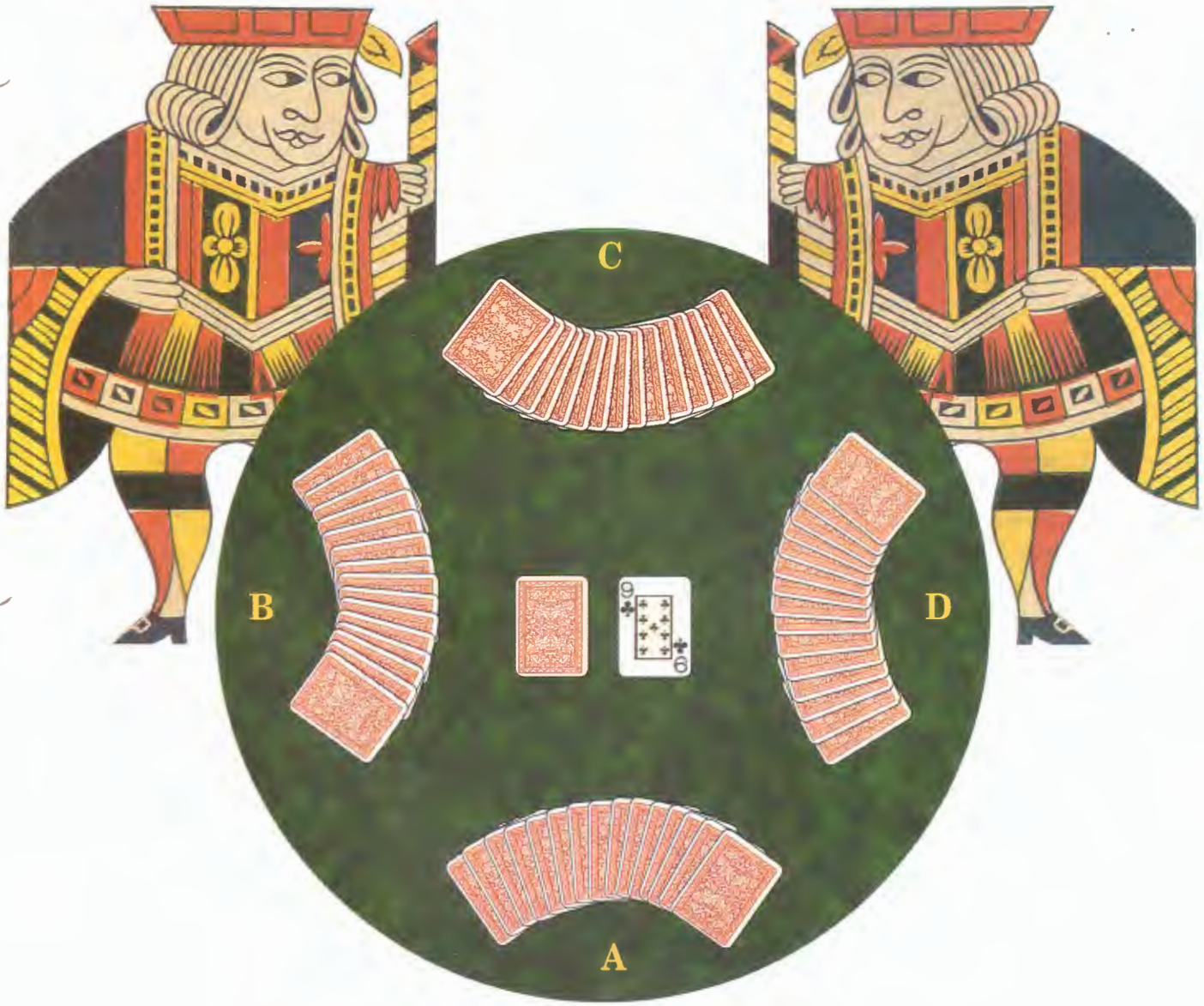
Cuando un jugador toma la última carta de la baceta y se descarta sin terminar el juego, el jugador siguiente deberá tomar el pozo, si la carta superior liga juego con las suyas expuestas, o puede combinarla con las de la mano para jugar normalmente y terminar con un descarte. Si no pudiese tomar el pozo, el juego parcial terminaría, a pesar de no cumplirse las condiciones para hacerlo, pero ninguna pareja ganaría el premio por terminar, aunque alguna de las dos tuviera dos combinaciones de canasta o samba.

Por el contrario, si tomara el pozo, el juego continuaría hasta que un jugador terminara.

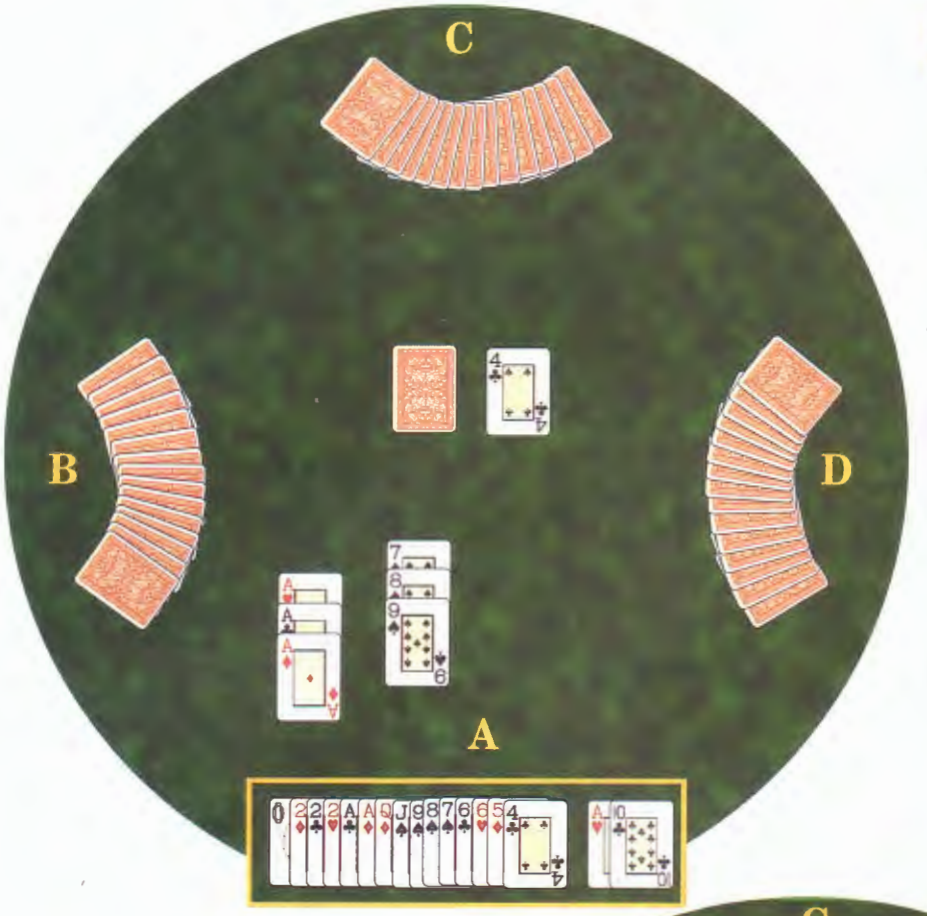
PARTIDA COMENTADA

A continuación se va a disputar un juego parcial de una partida de samba entre dos parejas de jugadores, desde el reparto de las cartas a los jugadores, hasta el recuento que se efectúa después de que uno de los jugadores se haya ido, es decir, haya combinado todas sus cartas y la pareja tenga dos combinaciones válidas de siete cartas (que pueden ser canastas, sambas o una combinación de cada tipo).

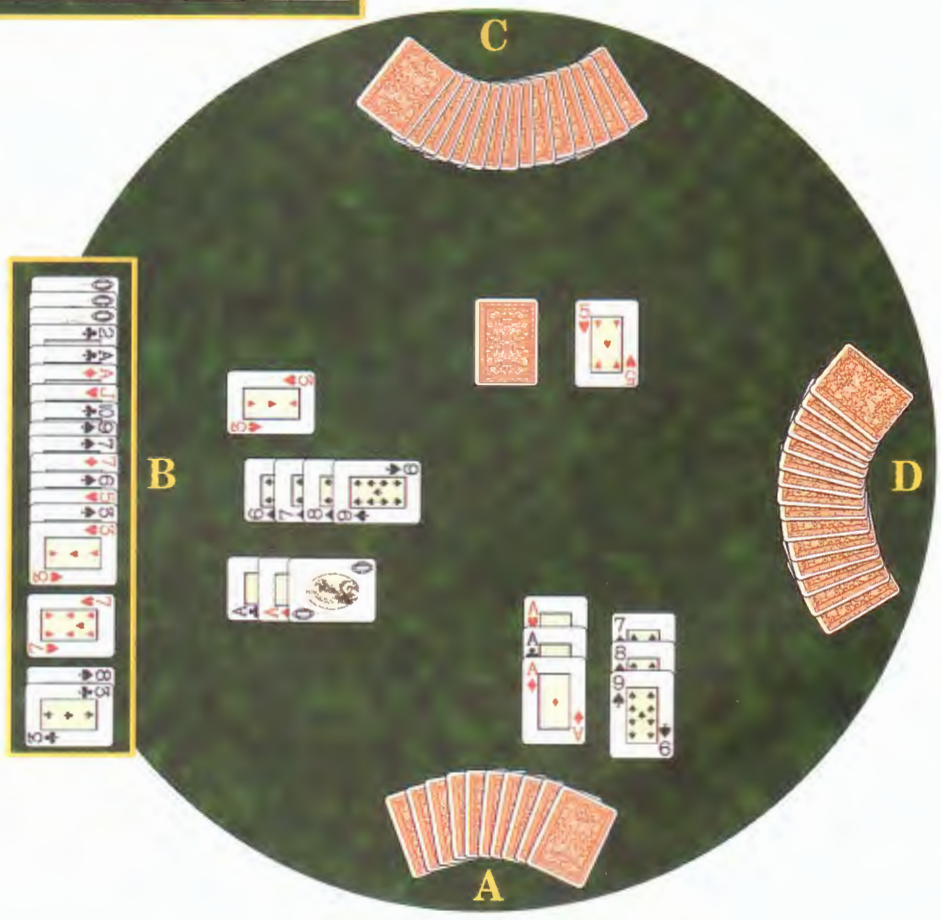
A es el jugador mano, por lo que el primer dador es D. No es fácil barajar el mazo de 162 cartas de la samba, por lo que un modo de barajar todas las cartas es dividirlas en dos o tres mazos más pequeños y manejables, para mezclarlos por separado, reunirlos y hacer una última mezcla del mazo completo.



1 Para empezar a jugar, D reparte quince cartas a cada jugador, de una en una, en sentido horario (de izquierda a derecha). Descubre la siguiente carta de la baceta, que deja en la mesa junto a ésta para iniciar la pila de descartes.

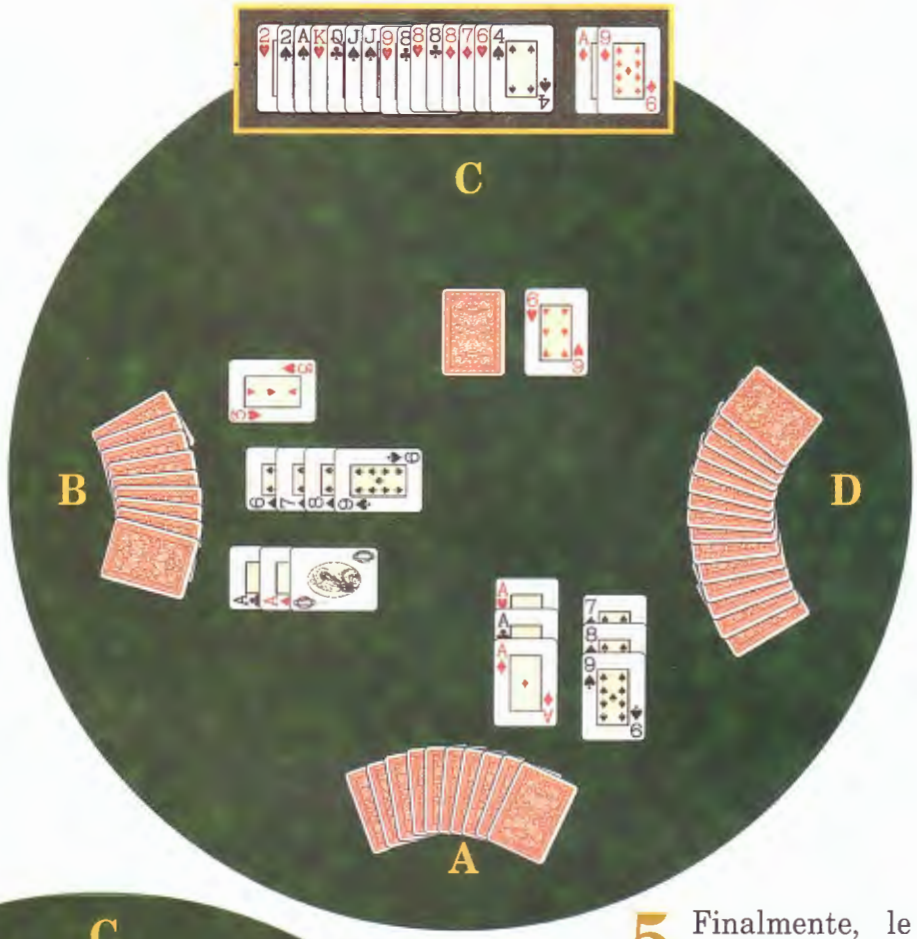


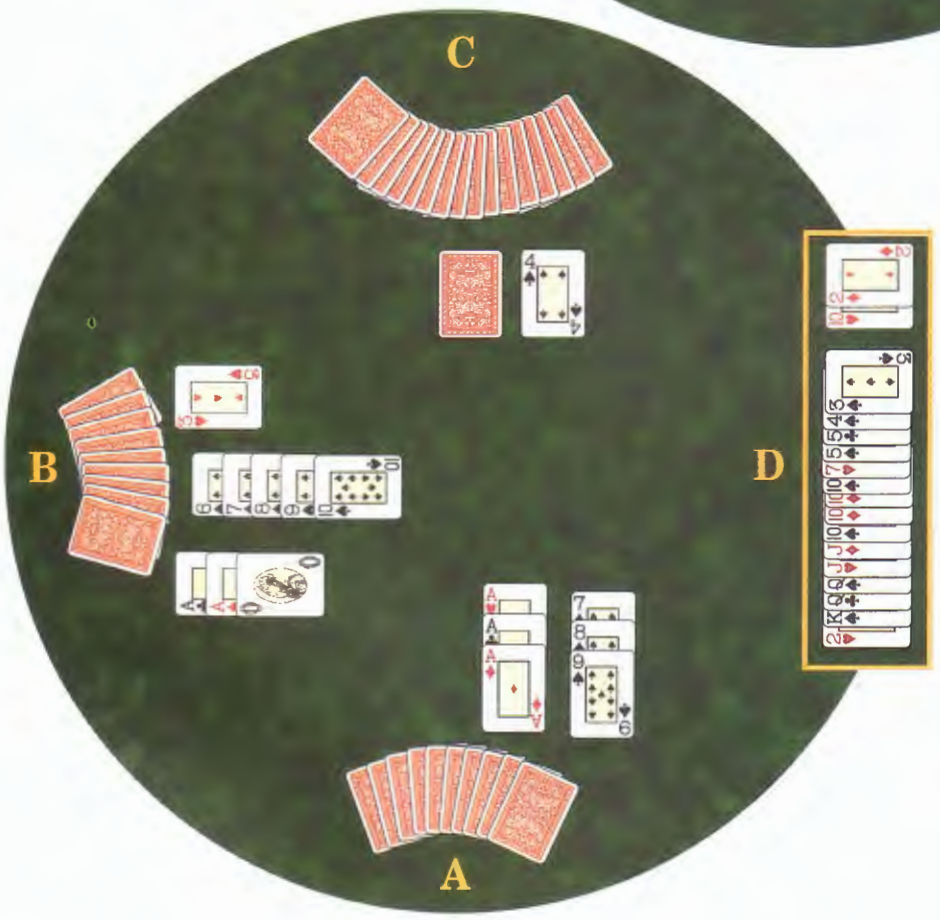
2 El jugador A ordena las cartas que ha recibido en el reparto inicial y toma las dos superiores de la baceta, ya que no le interesa –de momento– tomar la del pozo. Para facilitar las jugadas a su compañero, aprovecha que tiene un trío de ases para salir, y muestra además las primeras cartas de un proyecto de escalera. Es más sencillo construir una samba entre los dos miembros de la pareja que hacerlo uno solo. Termina su turno descartándose de una de sus cartas en el pozo.



3 Al ordenar sus cartas iniciales, el jugador B observa que tiene un tres rojo, por lo que lo descubre sobre la mesa y toma una carta de la baceta para reemplazarlo. Asimismo toma las dos cartas siguientes, ya que tampoco desea tomar el pozo. Como el jugador A, también saca un trío de ases (aunque ayudado por un comodín-joker) y un proyecto de escalera de picas. De este modo facilita que su compañero pueda tomar el pozo.

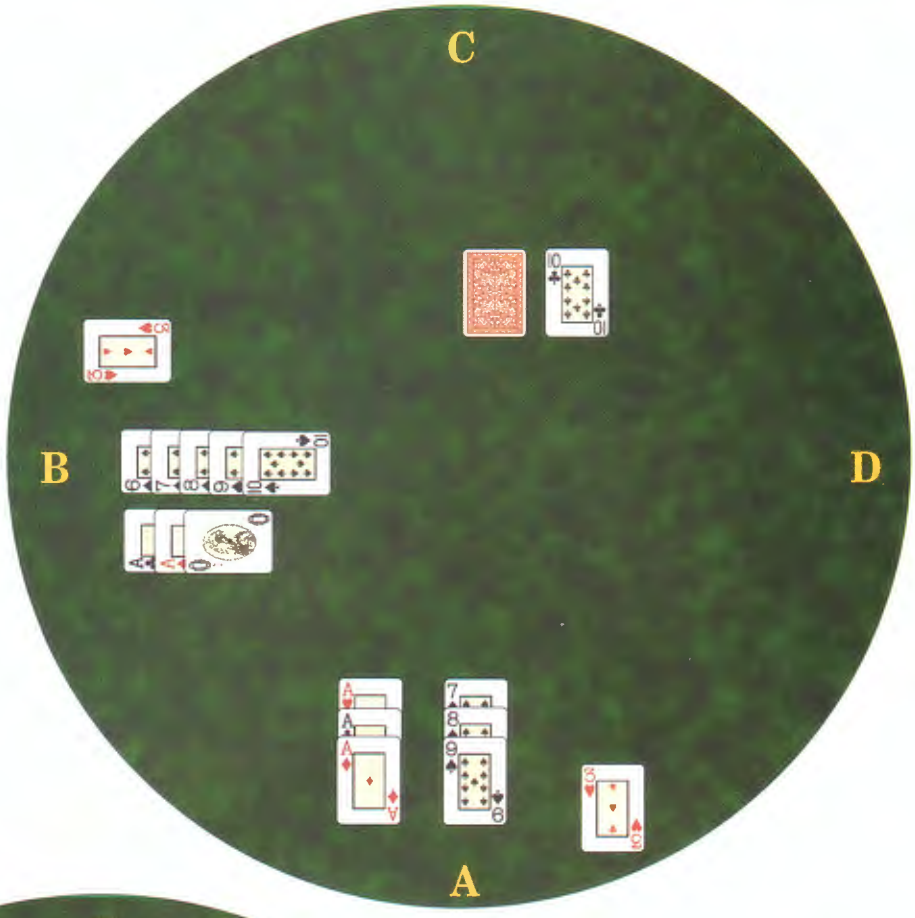
4 B finaliza su turno dejando una carta en el pozo. Ahora le toca a C jugar sus cartas sobre la mesa. Se limita a tomar dos cartas de la baceta y a dejar una en el pozo. Aunque podría exponer alguna de sus combinaciones, ya que su compañero ha salido, prefiere mantener sus cartas ocultas y seguir atentamente el desarrollo de los acontecimientos.

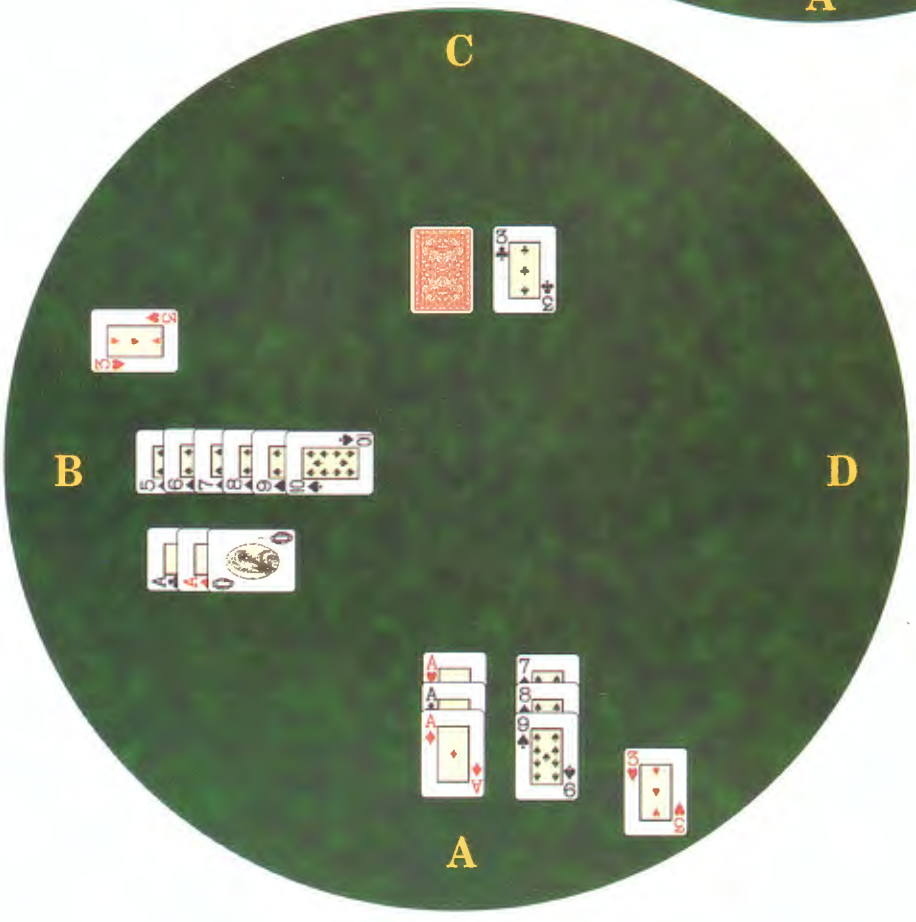




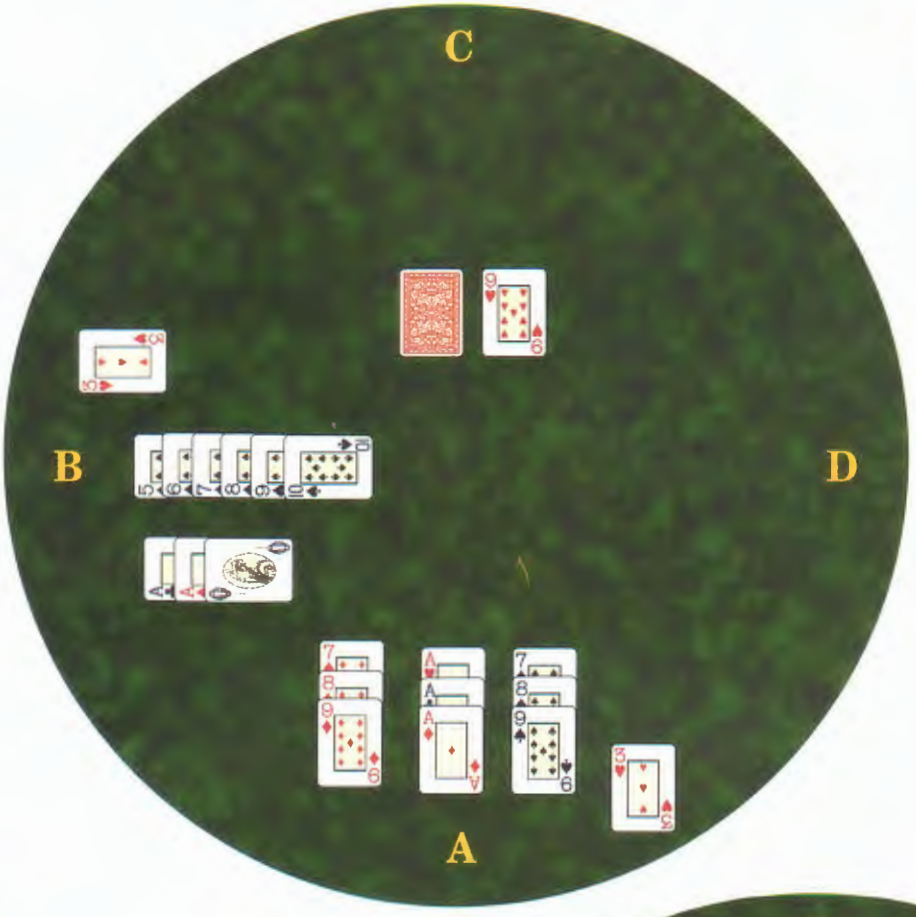
5 Finalmente, le toca al jugador D efectuar su primera jugada. Después de tomar dos cartas de la baceta, coloca uno de sus dieces de picas en la escalera que ha iniciado su compañero. En las canastas pueden utilizarse hasta dos comodines, pero en las sambas no puede colocarse ninguno (deben ser «limpias», es decir, han de estar compuestas por siete cartas del palo, sin ningún comodín).

6 Una vez planteado el juego y definido éste por parte de cada uno de los jugadores, ya sólo se trata de conseguir ligar todas las cartas antes que los contrarios. En esta fase, el juego se vuelve rutinario: tomar dos cartas de la baceta y dejar una de las cartas en el pozo. Sin embargo, como en este caso el jugador A toma un tres rojo (junto con el rey de tréboles), lo expone sobre la mesa y toma otra carta (cinco de tréboles), antes de dejar el diez de tréboles en el pozo.



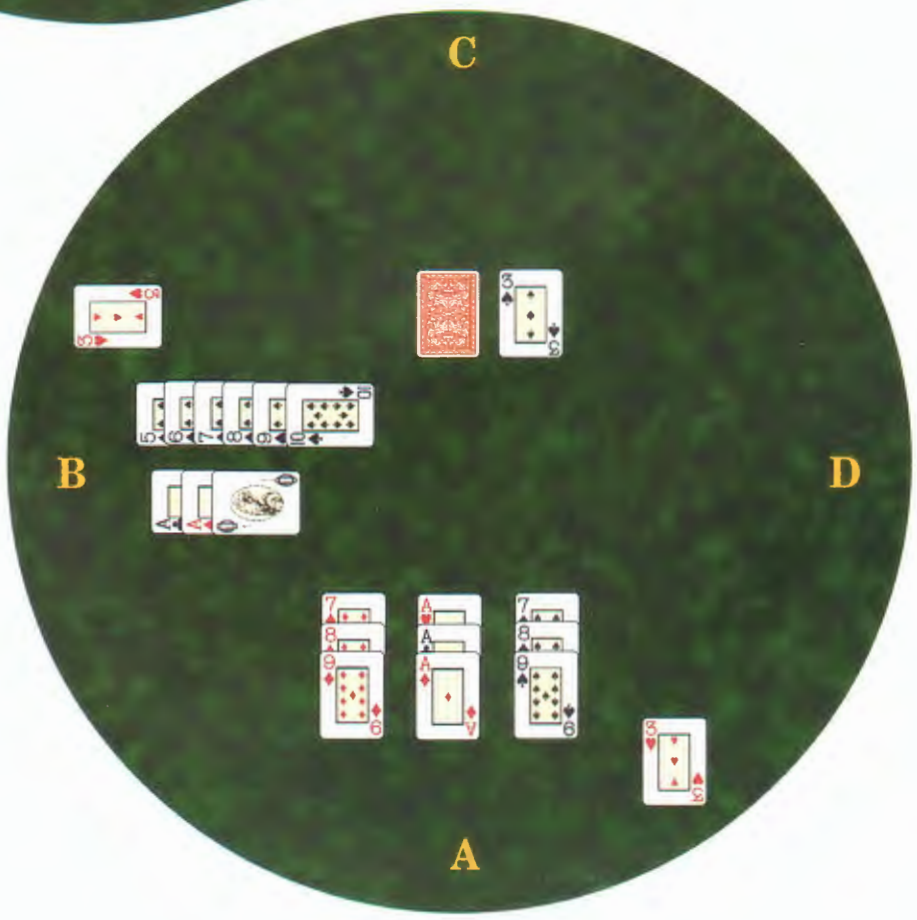


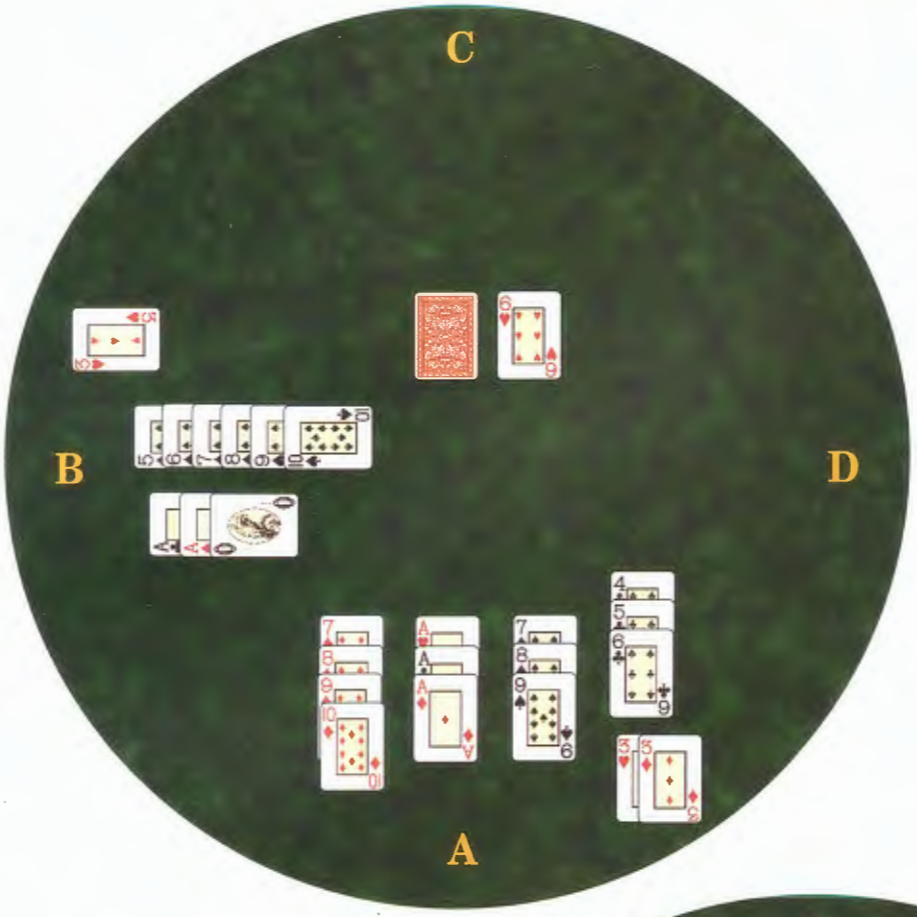
7 El jugador B toma dos cartas de la baceta (el cinco de picas y el nueve de diamantes). Coloca el cinco de picas en la escalera, por lo que a ésta sólo le falta una cartas en uno de sus extremos (el cuatro o la jota de picas) para convertirse en una samba (que otorgaría a la pareja B-D 1.500 puntos). Al final de su turno, el jugador B deja el tres de tréboles en el pozo para impedir que el jugador C pueda tomarlo.



8 El jugador C toma el cinco de diamantes y la jota de tréboles de la baceta, ya que la carta superior del pozo (un tres negro) le impedía tomarlo. Coloca las nuevas cartas entre las antiguas y descubre el inicio de una escalera de diamantes (siete,ocho y nueve), antes de dejar el nueve de corazones en el pozo.

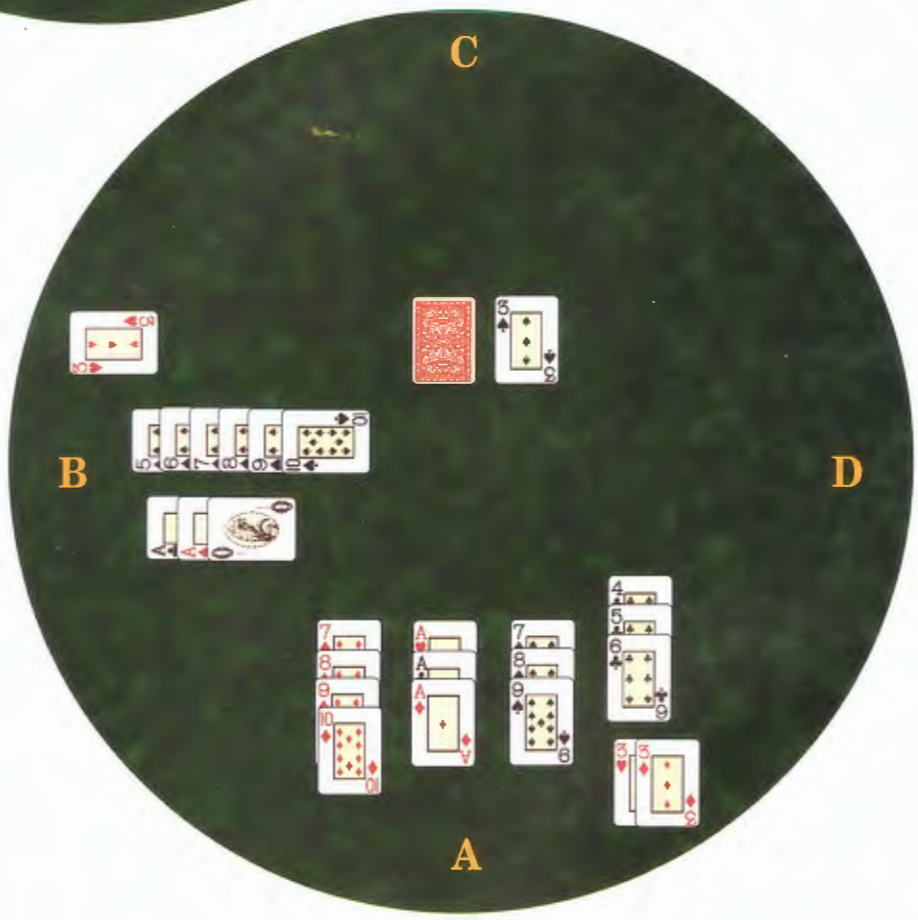
9 Las únicas jugadas que D realiza en su turno son tomar las dos cartas superiores de la baceta (ocho de diamantes y rey de corazones) y dejar el tres de picas en el pozo, taponándolo para que el jugador A no pueda tomarlo. De esta forma sigue la estrategia iniciada por su compañero de juego.

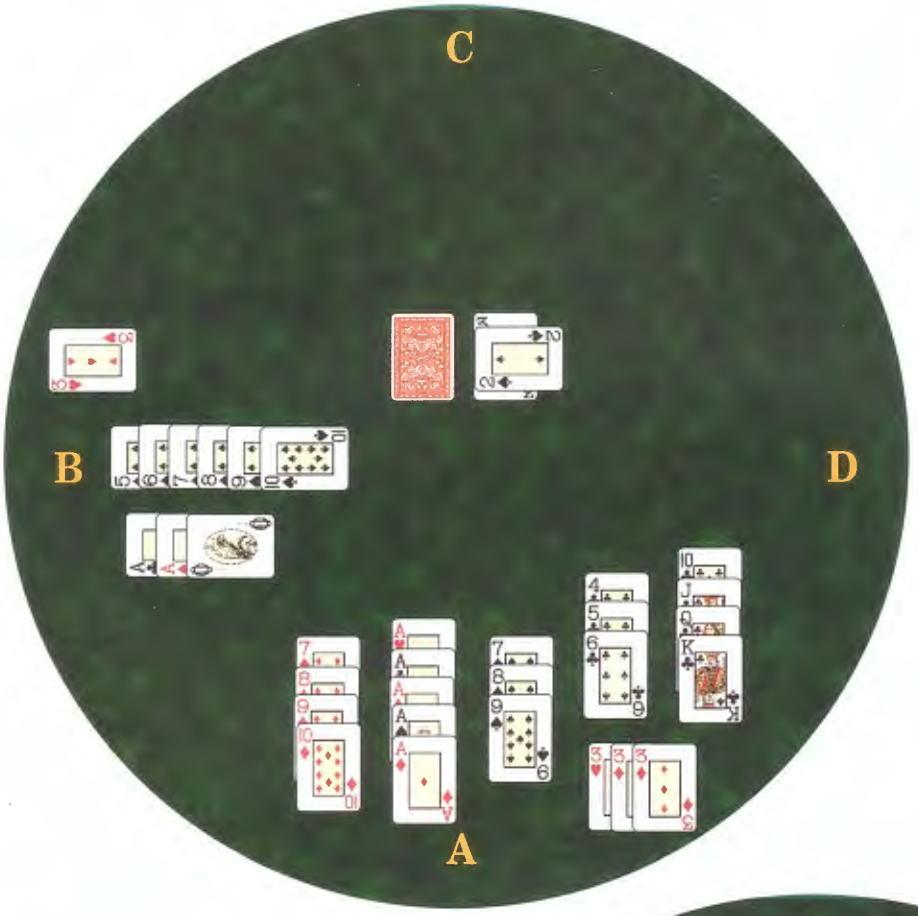




10 El jugador A toma el tres de diamantes y el diez del mismo palo. Deja el tres de diamantes (tres rojo) sobre la mesa y toma otra carta de la baceta para reemplazarlo (el cuatro de tréboles). Coloca el diez de diamantes en la escalera de diamantes y expone el inicio de una escalera de tréboles (cuatro, cinco y seis), a pesar de los problemas que puede plantear construir una escalera sólo por uno de sus extremos. Finaliza su turno dejando el seis de corazones en el pozo.

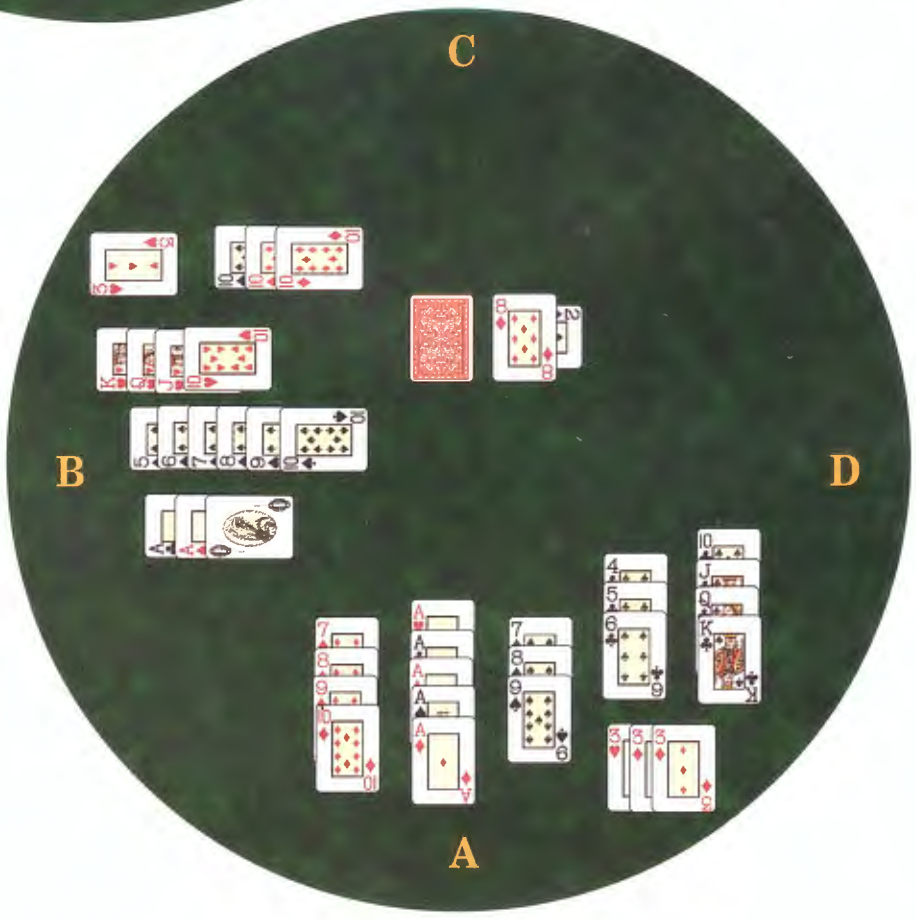
11 El jugador B toma dos cartas de la baceta (diez de corazones y seis de tréboles) y deja un tres negro (el tres de picas) en el pozo. Con ello impide nuevamente que el jugador C pueda tomarlo.



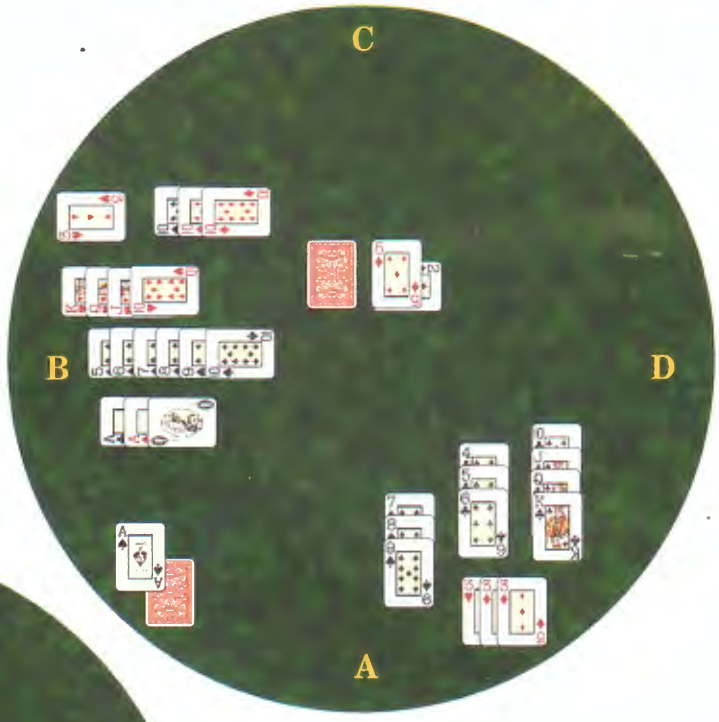


12 C toma el rey de tréboles y el tres de diamantes de la baceta. Deja esta última carta sobre la mesa con los otros treses rojos de la pareja y, después de tomar una nueva carta (cuatro de tréboles), decide exponer parte de su juego. Coloca dos ases en los ases iniciales de A y saca una nueva escalera de tréboles (diez, jota, reina y rey). Dado el interés que muestran los jugadores B y D por el pozo (que van taponando con los treses negros), C lo premia con uno de sus doses.

13 El jugador D toma la dama de corazones y un comodín-joker de la baceta. Luego expone también sobre la mesa parte de su juego, hasta ahora oculto: una escalera de corazones (diez, jota, reina y rey), inicio de una samba, y un trío de dieces. Termina el turno dejando el ocho de diamantes en el pozo, ya que no le quedan cartas tapón.

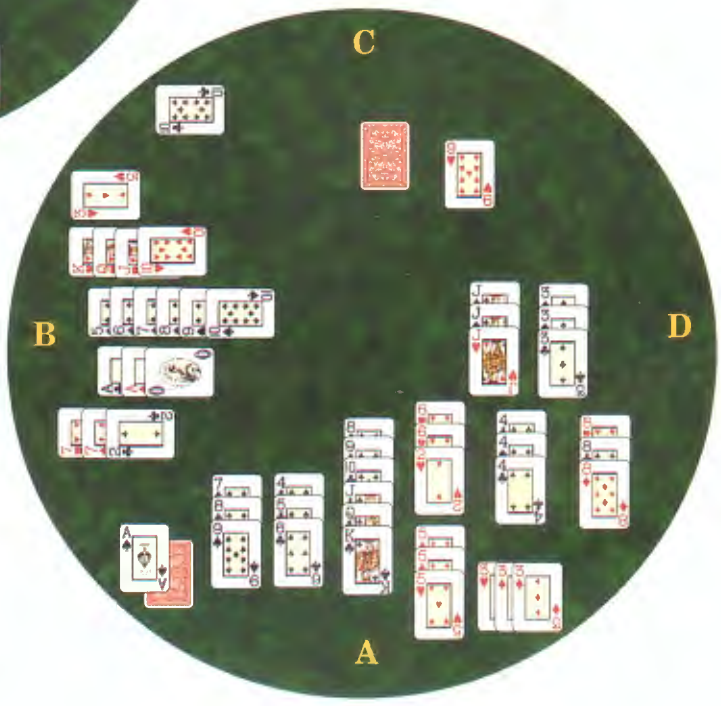


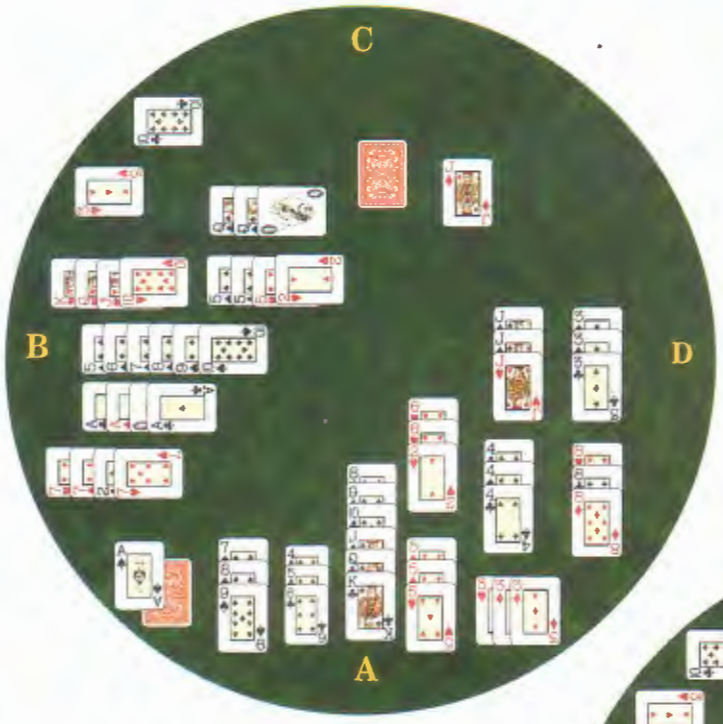
14 Las dos cartas que A toma de la baceta resultan ser la jota y el rey de diamantes. Estas dos cartas, junto con la reina de diamantes de la mano y las cuatro cartas de la escalera que ya estaban expuestas, forman una samba. Después de completarla, A forma un montón con esas cartas y le da la vuelta, indicando de este modo que la samba está completa. Asimismo coloca un dos y un comodín-joker con los cinco ases y forma una canasta sucia. Ahora, la pareja A-C ya podrá cerrar.



15 Como los jugadores contrarios pueden cerrar en cuanto liguen las cartas, B y D deben formar sus combinaciones rápidamente. Después de tomar el seis de corazones y la reina de diamantes de la baceta, B completa una canasta de dieces con otros dos y dos comodines-joker. También expone un trío de sietes (con comodín).

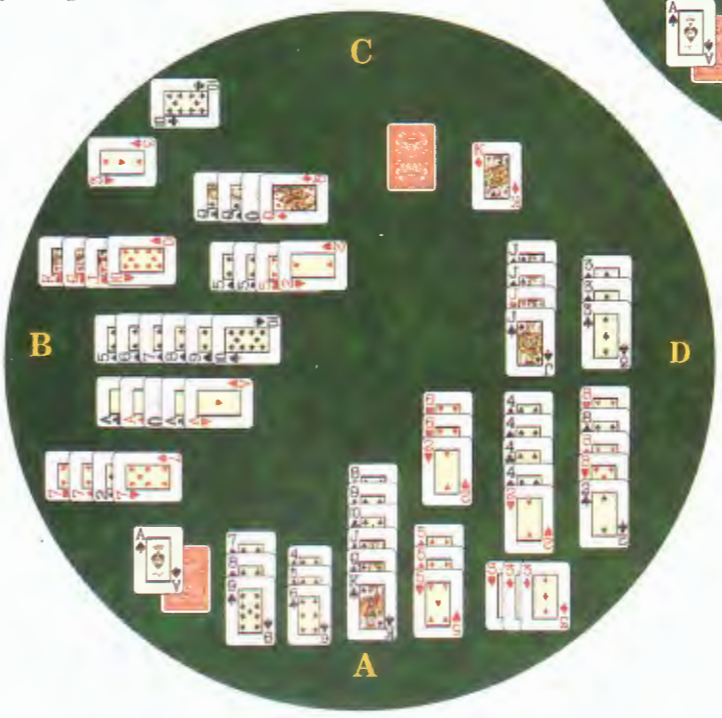
16 El jugador C muestra dos jotas de picas, que le permiten formar un trío de jotas con la que B ha dejado en el pozo y llevarse todas las cartas de éste. Con las cartas de la mano y las del pozo expone también tríos de treses negros, cuatros, ochos, cincos y seises (este último con un comodín-dos), y añade el ocho y nueve de tréboles a la escalera, dejándola a una carta de la samba. Deja la carta con la que finaliza su turno en el pozo (el nueve de corazones) y sólo le queda una en la mano para terminar.



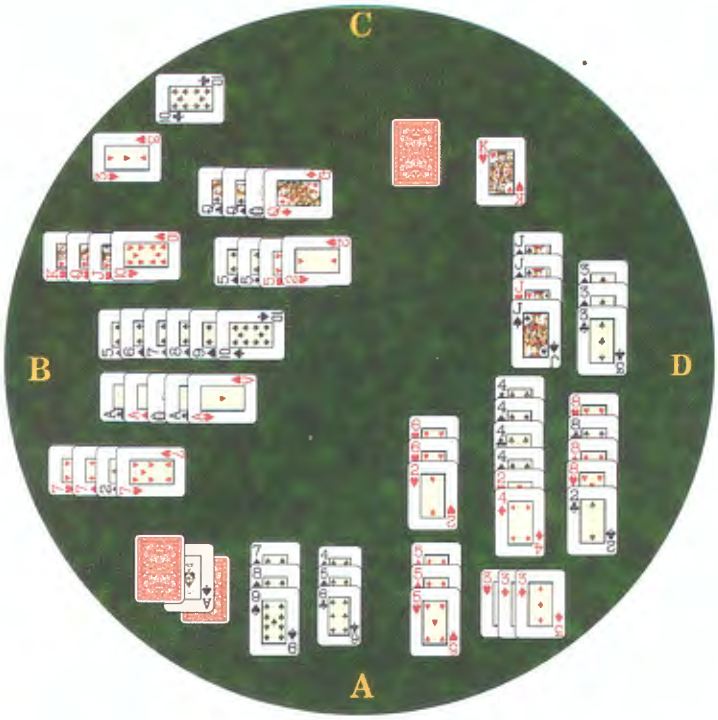


17 El jugador D toma el cinco de corazones y el as de tréboles de la baceta, y coloca esta última carta en los ases que la pareja tiene expuestos sobre la mesa. También coloca un siete en los sietes y expone un trío de cincos (al que añade un comodín) y un trío de reinas (formado con la ayuda de otro comodín). Termina el turno dejando la jota de diamantes en el pozo.

18 A toma el cuatro de picas y el ocho de corazones de la baceta. Pone esas cartas en las respectivas combinaciones de la mesa y añade un comodín a cada una. También pone una jota de picas en las jotas (B-D no podrán completar su samba por este lado). Deja el diez de tréboles en el pozo y se queda con sólo una carta.



19 El jugador B toma dos cartas de la baceta: el as de corazones y el rey de diamantes. Pone el as de corazones con los ases y otra reina en las reinas colocadas por D en su turno anterior. Deja el rey de diamantes en el pozo y también se queda con una sola carta, aunque no puede terminar porque la pareja sólo tiene una canasta (de dieces).



20 El jugador C podría terminar dejando su carta en el pozo, pero toma dos cartas de la baceta (siete de tréboles y cuatro de diamantes). La primera carta le permite completar una nueva samba; pone la segunda con los otros cuatros y deja su última carta en el pozo, con lo que cierra. Ahora sólo queda el recuento de puntos para completar el juego parcial.

21 Para efectuar el recuento de puntos es conveniente contar primero los honores y los premios, y luego el valor de las cartas, que es la diferencia entre las cartas expuestas (puntos positivos) y las cartas que los jugadores tienen en las manos (puntos negativos). El total de los puntos acumulados determinará los puntos que la pareja necesitará para salir en el siguiente juego parcial.

	A-C		B-D	
Treses rojos	(3)	300	(1)	100
Canastas limpias	(0)	–	(0)	–
Canastas sucias	(1)	300	(1)	300
Sambas	(2)	3.000	–	–
Por irse		200	–	–
Valor de las cartas		555		520
Total		**4.355**		**920**

No es conveniente sacrificar el juego de la mano para aprovechar la ocasión de hacer una primera salida, ya que no se debe, normalmente, efectuar la salida sin aprovechar para ello la toma del pozo.

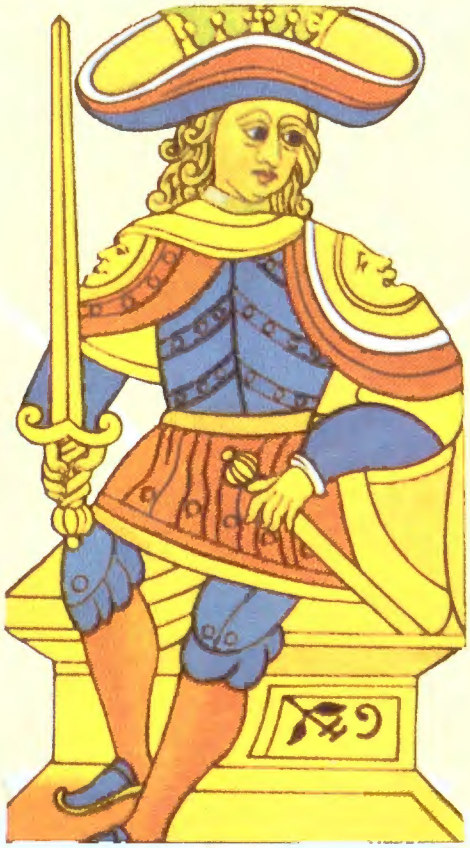
En la samba, como se dispone de doce cartas del mismo índice, es relativamente fácil hacer canastas. Pero debe recordarse que la combinación de samba vale cinco veces más que una canasta sucia y tres veces más que una limpia.

Sin embargo, no conviene destruir las combinaciones de canasta para poder formar sambas, pues puede presentarse la posibilidad de tomar el pozo, con lo que será más fácil iniciar una o más sambas.

Las sambas deben iniciarse con cartas intermedias (ocho-nueve-diez, por ejemplo). De esta forma pueden completarse por los dos extremos.

Cuando un pozo numeroso de cartas está premiado, si el compañero expone una canasta y tenemos dos cartas del mismo valor, debemos conservarlas con la esperanza de que nos permitan tomar el pozo, si el jugador de la izquierda echa una carta de ese mismo índice.

LA SUECA



La sueca es un juego de cartas de origen portugués que se extendió por Brasil, donde goza en la actualidad de mucha más popularidad que en su país natal.
Se trata de un juego de bazas y puntos del mismo tipo que el tute español, la brisca italiana, el skat alemán o la belote francesa, es decir, juegos de bazas en los que hay 120 puntos en disputa.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar cuatro juegos antes que los contrarios. Para ganar un juego es necesario conseguir en las bazas cartas por valor de más de 60 puntos.

Grabado italiano del siglo XVI dedicado a la descripción de los naipes. Obra del artista Francesco Marcolino.

Origen:
Portugal
Baraja:
inglesa
N° de naipes:
40 cartas
Jugadores:
4
Duración de la partida:
2 horas
Dificultad:
♣
Tipo de juego:
bazas de puntos

NÚMERO DE JUGADORES

La sueca es un juego para cuatro jugadores que se enfrentan entre sí formando parejas.
Las parejas pueden formarse por sorteo o estar predeterminadas y retarse entre sí. Si se sortean, la forma típica de hacerlo es extender el mazo de cartas boca abajo sobre la mesa y tomar de él una carta cada jugador; los jugadores con las cartas más altas se enfrentan a los jugadores con las cartas más bajas.
El jugador que ha tomado la carta más alta escoge sitio y es el primer dador (en caso de que no haya sorteo de parejas, igualmente debe realizarse un sorteo para determinar quién escoge sitio y es el primer dador).
Los dos miembros de cada pareja se sientan frente a frente a la mesa.

TIPO DE BARAJA

Para jugar a la sueca se utilizan sólo cuarenta cartas de la baraja inglesa, por lo que hay que descartar los ochos, los nueves y los dieces.
También es posible jugar con una baraja portuguesa tradicional o una española de 48 cartas, descartando en ambos casos los ochos y los nueves. En caso de utilizar una baraja española de 40 cartas, no es necesario descartar ninguna carta.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

antihorario Dícese del sentido de juego contrario al de las agujas del reloj.

arrastrar Jugar carta de triunfo como carta de salida de la baza.

asistir Jugar carta del mismo palo que la de salida.

bandera Resultado de un juego por el que una pareja gana todas las bazas de un juego de sueca. Se usa en la expresión *dar una bandera*. La pareja que da una bandera se anota cuatro juegos y, por tanto, gana la partida.

baza Grupo de cartas formado por una de cada jugador.

cortar Separar en dos montones las cartas después de barajarlas y antes de repartirlas.

cruz Dibujo que se hace para ir anotando los juegos ganados por las parejas en el curso de una partida de sueca; se hace dibujando puntos en los extremos de la cruz.

dador Jugador al que corresponde dar las cartas. El primer dador lo suele ser por sorteo; los sucesivos dadores lo son por turno.

fallar Jugar carta de triunfo cuando no se puede asistir en una baza. (No se falla cuando la carta de salida es de triunfo.)

horario Dícese del sentido que sigue la misma dirección que las agujas del reloj (de izquierda a derecha).

mano Dícese del jugador que tiene la salida en cada baza. También se refiere al conjunto de cartas de un jugador o a un juego parcial.

mazo Conjunto de cartas dispuesto para el juego.

salida Carta inicial de una baza que juega el mano.

triunfo Cada una de las cartas del palo de triunfo, al que se da el valor especial de ganar a los otros tres palos de la baraja aunque la carta jugada sea de orden inferior. Entre las cartas del palo de triunfo se da la misma relación de orden que en los otros palos.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas es, de mayor a menor y en cada uno de los palos: as, siete, rey, jota, dama, seis, cinco, cuatro, tres y dos. Obsérvese la inusual posición de la dama –por debajo de la jota–, que proviene del hecho de que, en la baraja portuguesa, la sota es una mujer asociada erróneamente por muchos a la dama de las barajas francesa e inglesa.

Si se juega con una baraja española o portuguesa el orden de las cartas es, de mayor a menor y en cada palo: as, siete, rey, caballo, sota, seis, cinco, cuatro, tres y dos .

Las cinco cartas inferiores de cada palo tienen un valor nulo en puntos. Éstos se concentran en las superiores, que valen: as, 11 puntos; siete, 10 puntos; rey, 4 puntos; jota, 3 puntos, y dama, 2 puntos. Como puede calcularse, hay 30 puntos en juego por cada palo, lo que hace un total de 120 en toda la baraja.

El orden de las cartas sirve para determinar la ganadora de la baza en juego, ya que entre dos cartas del mismo palo, la ganado-

ORDEN DE LAS CARTAS

En todos los palos el orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente:

as
siete
rey
jota
dama
seis
cinco
cuatro
tres
dos

ra es la de orden superior, es decir, la mayor.
En cambio, el valor de las cartas sirve para determinar el número de puntos que cada una de las parejas ha conseguido reunir.

EL REPARTO DE LAS CARTAS

La sueca se juega en el sentido de las agujas del reloj, es decir, de izquierda a derecha.
Después de haber sorteado o elegido por cualquier sistema quién será el primer dador, el resto de jugadores dará por turno empezando por el de la izquierda.
El jugador de la izquierda del dador baraja las cartas y las da a cortar al de la derecha del dador. Éste recoge las cartas y da diez –en un solo grupo– a cada jugador empezando por el de su izquierda. La carta inferior del mazo, que es también la última carta que se da a sí mismo el dador, se descubre para indicar el palo de triunfo.
También es posible dar las cartas en el sentido contrario al de las agujas del reloj. En este caso, el dador se da el primer grupo de cartas y la carta de muestra es la primera superior del mazo después del corte. A continuación da diez cartas a cada jugador, empezando por el jugador de su derecha y terminando con el de su izquierda.

EL PALO DE TRIUNFO

En cada juego de sueca hay un palo especial, denominado de triunfo, que tiene preferencia sobre los otros palos, es decir, las cartas del palo de triunfo ganan a las de los otros tres palos aunque sean de orden inferior.
El palo de triunfo se determina con la última carta del mazo después de cortar, si el reparto se hace en sentido horario, o la primera, si se reparte en sentido antihorario.

LA BAZA

Cada jugador, en su turno, juega sobre la mesa una de las cartas de su mano.
El jugador mano, que inicialmente es el jugador de la izquierda del dador y luego el ganador de cada baza, puede jugar cualquiera de sus cartas. Los otros jugadores, en su turno, han de jugar carta del mismo palo, si la tienen. Si no pueden asistir, es decir, jugar carta del mismo palo que el de salida, pueden jugar cualquier carta, sin que sea obligatorio fallar (jugar triunfo).
Una vez que cada jugador haya jugado una de sus cartas sobre la mesa se habrá formado una baza.
Si en la baza hay una o más cartas de triunfo, gana la carta más

SABÍA QUE...

... LOS JUGADORES RECIBEN A VECES MANOS EXTRAORDINARIAS

Si se reparten las 52 cartas de una baraja inglesa entre cuatro jugadores, cada uno de ellos recibe 13 cartas en una de las 635.013.559.600 posibles combinaciones que existen. El número total de posibilidades que se da al recibir las cartas entre los cuatro jugadores es, como se ve, enorme. Se ha calculado que un millón de personas efectuando un reparto cada minuto, día y noche, durante cien millones de años, sólo conseguirían repartir una cienmilésima de esas posibilidades (considerando además que todos los repartos fueran distintos). Cuatro de estas 635.013.559.600 combinaciones (una entre 158.753.389.900) corresponden a las 13 cartas de un mismo palo. Para que, en una partida de whist, este palo sea el de triunfo, debe ser el que corresponde al dador, ya que el triunfo viene señalado por la última carta de éste.
Una mano de este tipo está registrada en una partida de whist disputada entre un juez y tres médicos, el 9 de enero de 1888, en el United Service Club de Calcuta (India). Se barajó perfectamente el mazo de cartas, que también se cortó. El dador recibió todos los tréboles, con la jota como última carta.

alta del palo de triunfo. Si no hay triunfo, gana la carta más alta del palo de salida, aunque haya cartas más altas de otros palos.
El jugador que ha echado la carta ganadora recoge las cuatro cartas de la baza y las coloca boca abajo en un montón frente a él o frente a su compañero, ya que la puntuación es conjunta para los dos miembros de la pareja. Asimismo, este jugador se convierte en el mano para la siguiente baza, es decir, es el que sale a continuación.

DESARROLLO DEL JUEGO

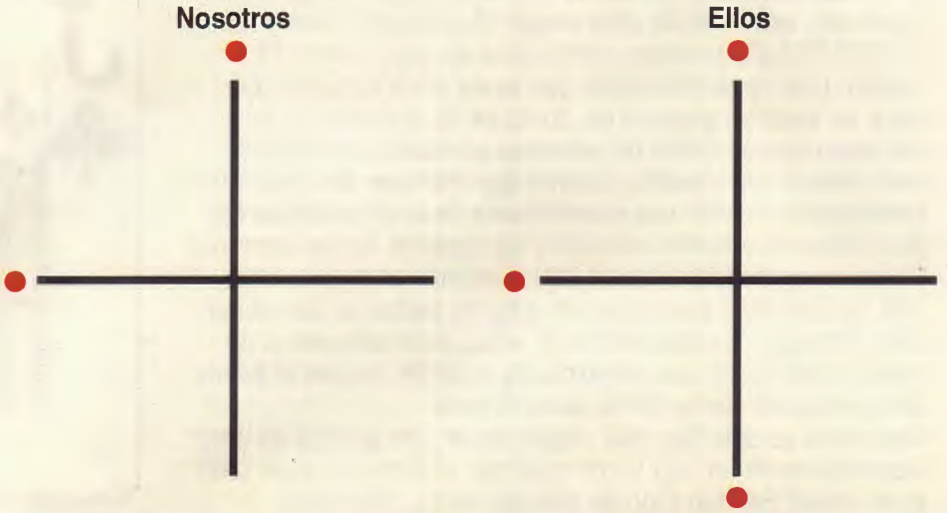
Después de haber determinado las parejas y el dador, se barajan las cartas, se reparten y se señala el palo de triunfo.
Cada jugador en su turno, siguiendo el sentido horario, echa una carta hasta que hay cuatro en la mesa —baza— y el ganador las recoge y sale en la siguiente.
Una vez jugadas las diez bazas, cada pareja toma el montón de cartas ganadas y procede al recuento de sus puntos.

LA PUNTUACIÓN Y LA ANOTACIÓN

El total de puntos de la baraja, en el juego de la sueca, es de 120. Si una de las parejas gana más de 60 se anota un juego. Para ganar la partida, una pareja ha de ganar cuatro juegos.
Si la pareja ganadora ha vencido sobrepasando los 90 puntos gana dos juegos. Si una pareja gana todas las bazas se dice que «da una bandera» y gana cuatro juegos de golpe y, por tanto, la partida. (Si una pareja gana 120 puntos, pero no todas las bazas, por haber perdido una o más bazas sin puntos,

LA ANOTACIÓN DE LA SUECA

Las parejas no se anotan los puntos ganados, sino sólo una marca por cada juego. El modo usual de anotar es marcar unos puntos en los extremos de una cruz, por ejemplo:



el equipo «nosotros» ha ganado dos juegos y va por debajo de la pareja contraria, la «ellos», que ya tiene tres.

no da una bandera y sólo gana dos juegos, por haber superado los 90 puntos.)

Si cada pareja consigue 60 puntos se produce un empate y ninguna de las dos se anota nada, pero el punto del juego se lo anotará el ganador del siguiente, que lo añadirá a los que le correspondan en él. (Si este nuevo juego fuera otro empate, serían dos juegos los que estarían pendientes de anotación por parte del ganador del siguiente, y así de forma sucesiva, hasta que uno de los juegos fuera ganado por una de las parejas, que se anotaría un juego –si consigue de 61 a 90 puntos– o dos juegos –de 91 a 120, sin bandera– más todos los juegos pendientes de anotación.)

VALOR DE LAS CARTAS

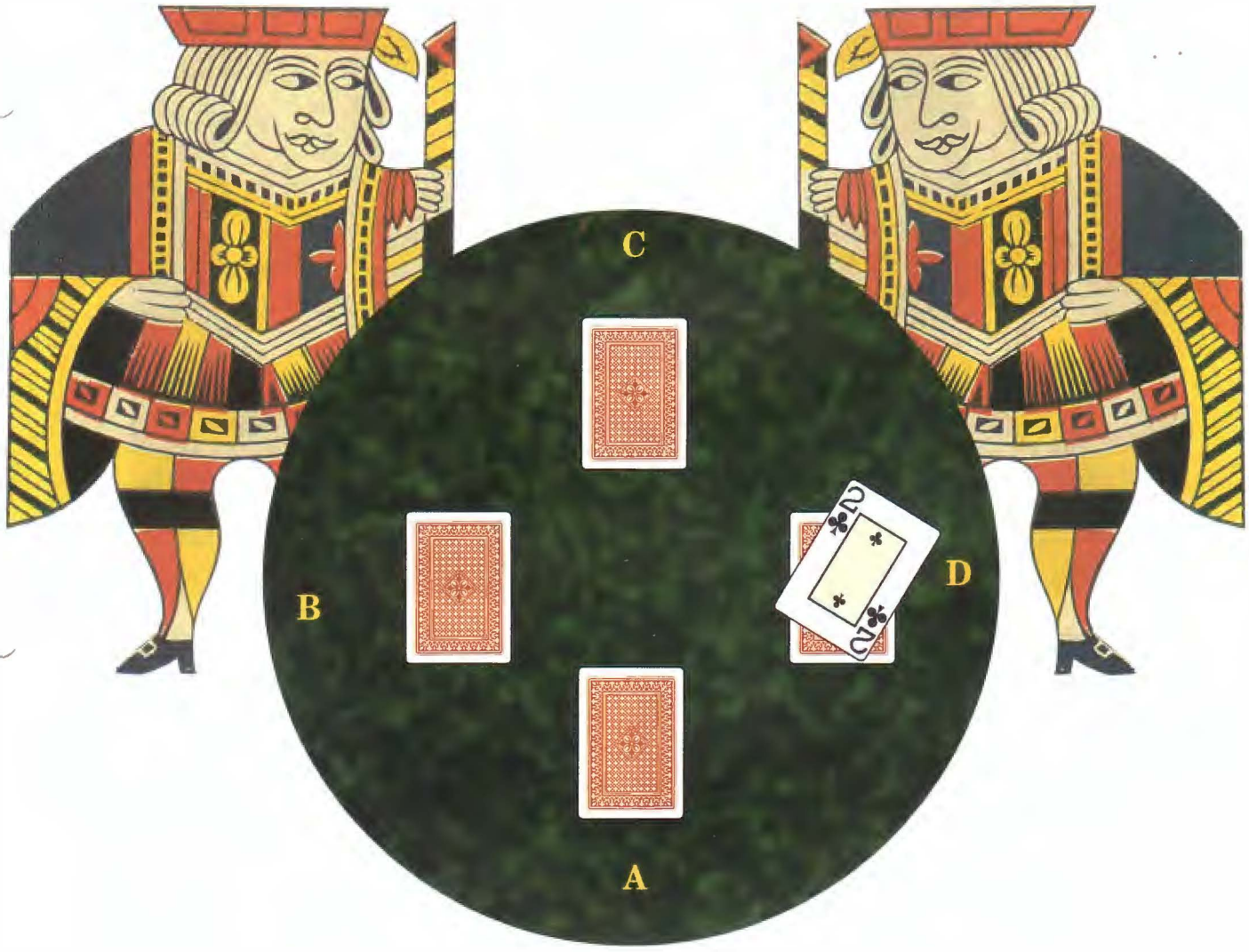
En todos los palos las cartas tienen el siguiente valor:

as	11 puntos
siete	10 puntos
rey	4 puntos
jota	3 puntos
dama	2 puntos
seis	0 puntos
cinco	0 puntos
cuatro	0 puntos
tres	0 puntos
dos	0 puntos

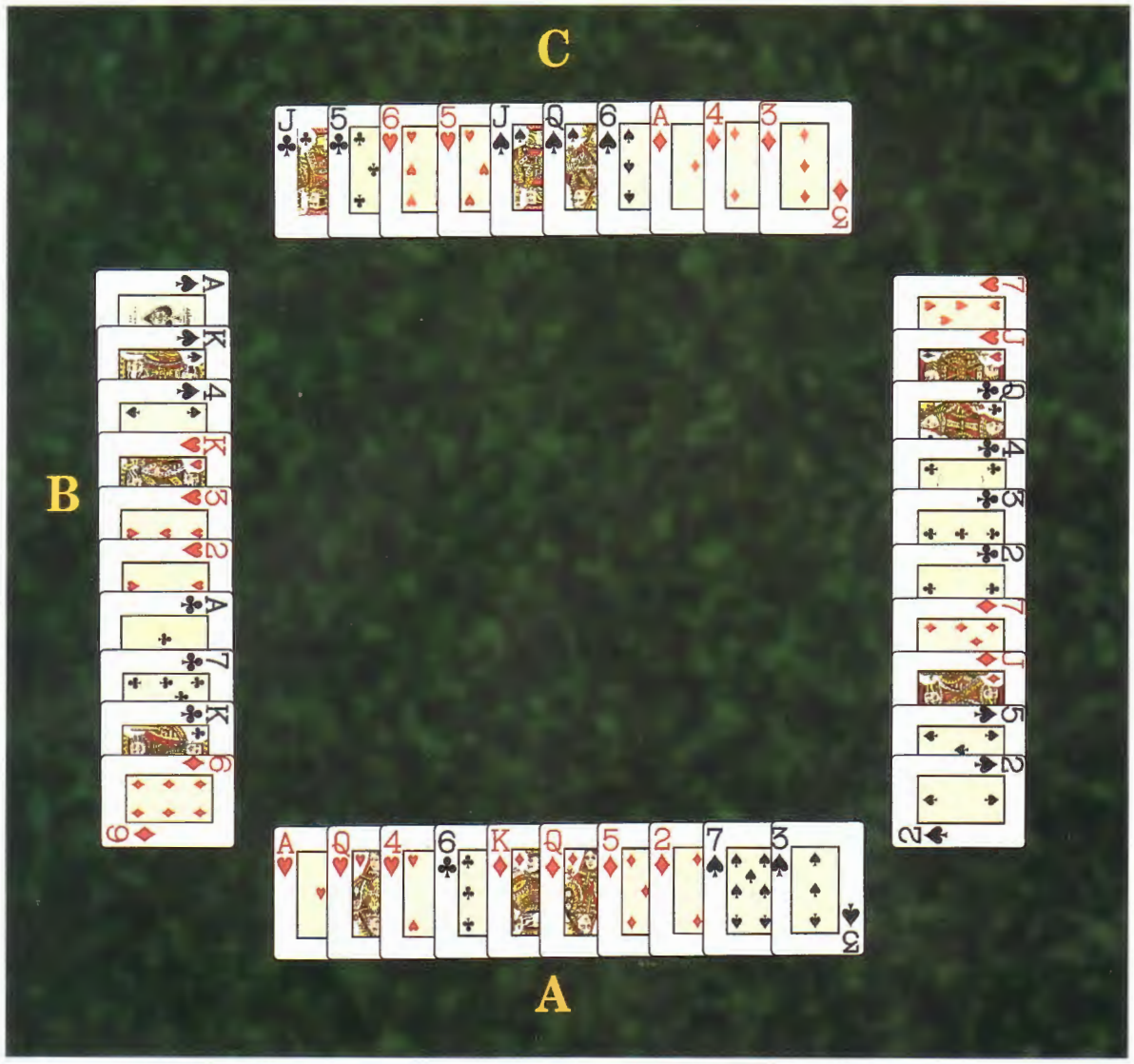
PARTIDA COMENTADA

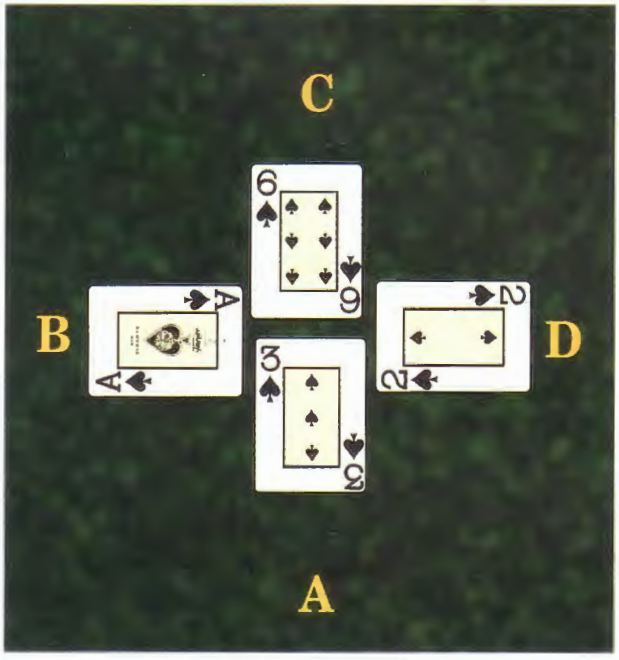
Una partida de sueca se suele jugar hasta que una de las dos parejas ha ganado cuatro juegos, aunque una pareja puede ganar más de un juego si consigue ganar más de 90 puntos, o incluso puede ganar de una sola vez los cuatro juegos necesarios para adjudicarse la partida si «da una bandera», es decir, si gana las diez bazas del juego.

En la partida que se comenta a continuación, se indican todos los pasos realizados desde el reparto inicial y la marca del triunfo hasta el recuento final de los puntos ganados por las dos parejas, pasando por el detalle del juego de las diez bazas.



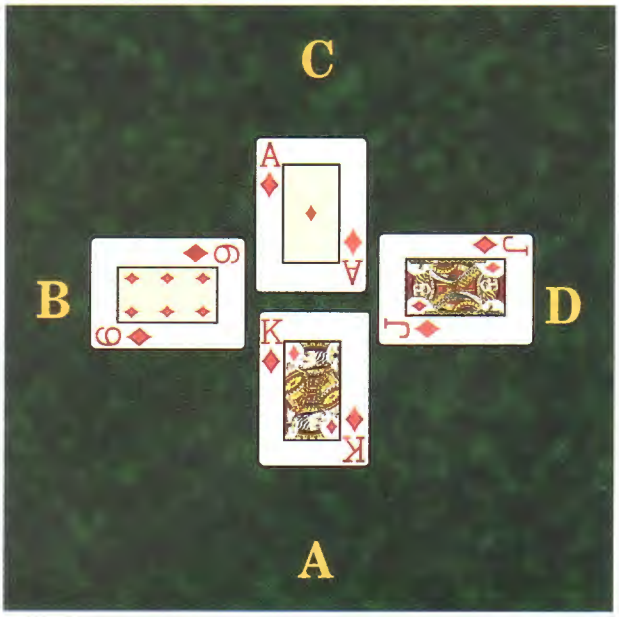
1 Después de barajar las cartas el jugador de la derecha del dador, éste da a cortar las cartas al jugador de la izquierda, que es el jugador mano. Esta es una particularidad del juego de la sueca, que no se da en otros juegos: corta el jugador que recibirá la primera carta, aunque también pueden repartirse las cartas empezando por el mismo dador y dándolas en sentido contrario al de las agujas del reloj.





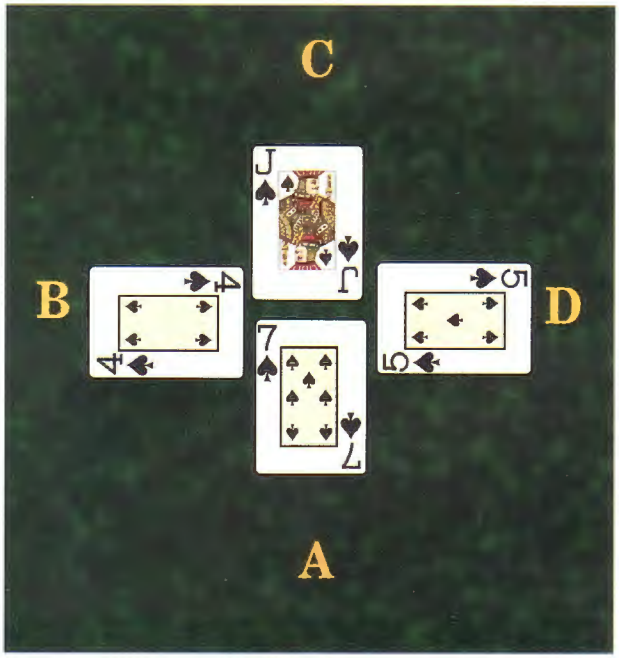
2 Antes de empezar a jugar las bazas, los jugadoras se ordenan las cartas y establecen sus posibles estrategias en función de las cartas recibidas, es decir, considerando los triunfos que tienen, la longitud de los palos, etc.

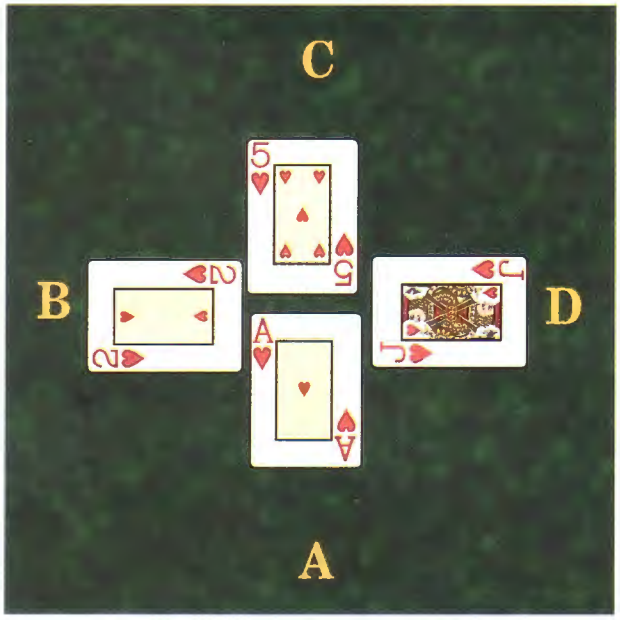
3 El jugador mano, en este caso el jugador A, sale del tres de picas a fin de que aparezca el as del palo y pueda ganar la segunda baza de picas con el siete. El jugaior B, con la tenaza as-rey de picas, podría intentar ganar con el rey, pero prefiere asegurar el as. No se olvide que lo que cuenta son los puntos de las cartas ganadas, no el número de bazas conseguidas.



4 El jugador B, que es el mano para la segunda baza después de ganar la primera, sale del seis de diamantes, que tiene en semifallo, es decir, sólo tiene una carta de diamantes y después de jugarla está a fallo de ese palo. El jugador C echa el as de diamantes para asegurar los once puntos que vale esa carta. El jugador A, el compañero de C, aprovecha para echar el rey de diamantes en la baza y salvar los puntos de esa carta.

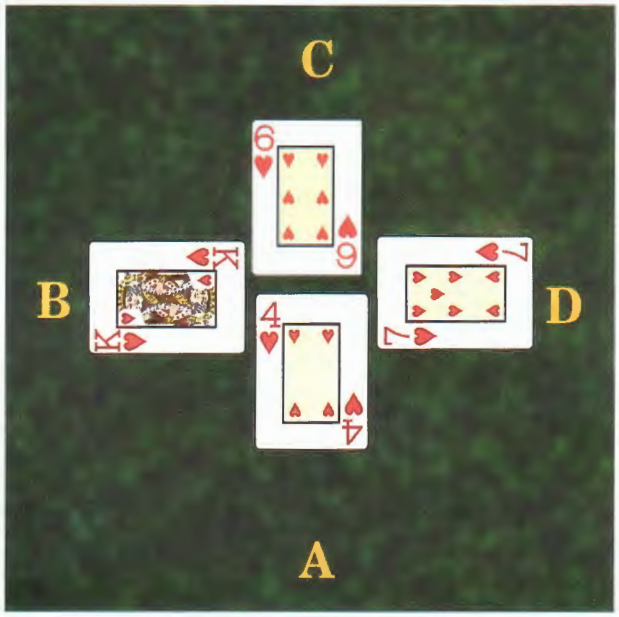
5 En la tercera baza, es el jugador C el mano, es decir, el que tiene la salida, tras ganar la baza anterior. Obedientemente vuelve a salir del palo que ha jugado el compañero (recuérdese el conocido dicho que se aplica en los juegos de bazas por parejas: «a la salida del compañero volverás, tengas o no tengas más»), y juega la jota de picas. La baza la gana el jugador A con su siete como había planeado inicialmente.

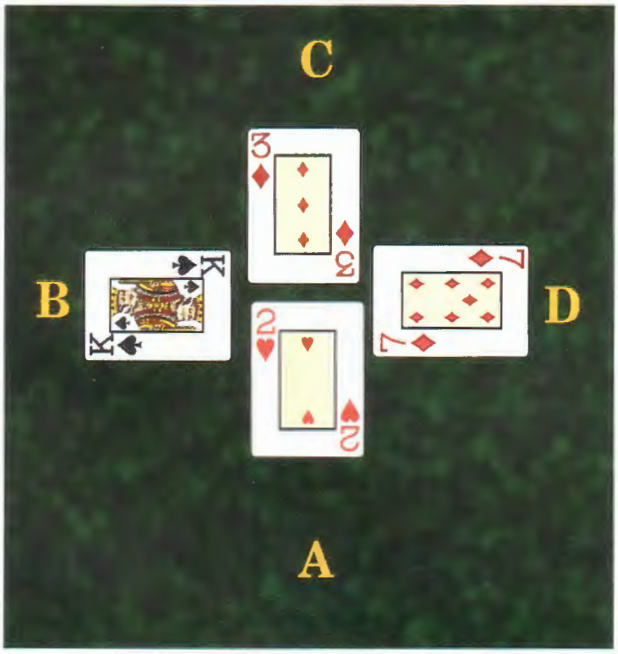




6 En la cuarta baza vuelve a ser mano el jugaador A, que se encuentra sin picas para jugar (de todos modos ya han aparecido ocho de las diez cartas del palo, por lo que seguro que más de un jugadoir fallará). Jugar diamantes no es conveniente porque sería volver al palo del contrario. Por ello, finalmente decide salir del as de corazones. Como C no tiene ninguna carta de honor del palo no puede cargar puntos en la baza.

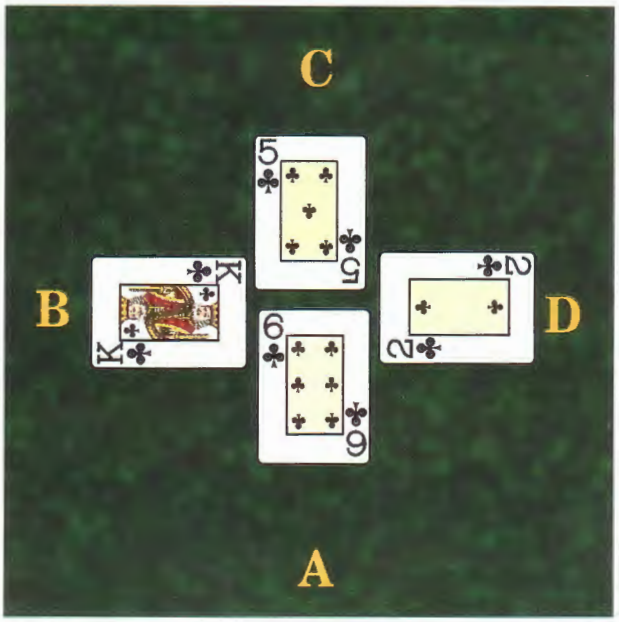
7 Después de ganar con el as, el jugador A vuelve a salir de corazones. El jugador B deduce que C no tiene el siete, ya que no lo ha echado en el as de su compañero, por lo que juega su rey de corazones. El jugador D, tal como ha pensado B, tiene y juega el siete de corazoness, por lo que gana la baza.

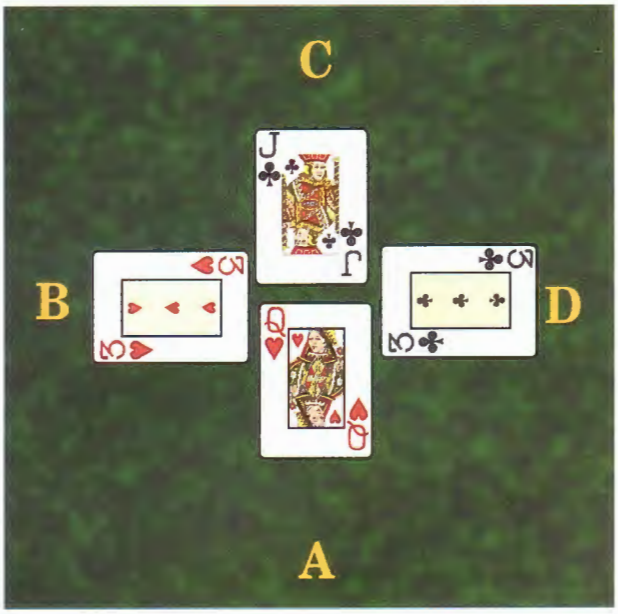




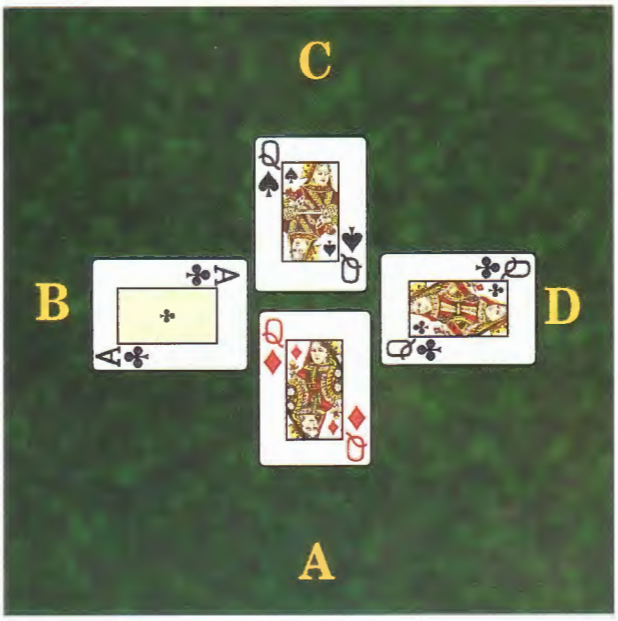
8 Ahora es el jugador D el que tiene la mano (por primera vez en el juego). También tiene una opción fácil para la salida: repetir el palo de salida de su compañero, diamantes; además el hecho de tener el siete aún le facilita más la salida. El jugador B aprovecha para echar el rey de picas y acumular más puntos para su pareja. Con este rey, ya han aperecido nueve cartas de picas y sólo queda una por jugar.

9 Después de haberse jugado seis bazas, dos de cada uno de los palos que no es de triunfo, al jugador D, el mano para la séptima baza, sólo le quedan cartas de triunfo, por lo que no tiene otro remedio que arrastrar, es decir, salir del palo de triunfo. El jugador B que tiene los tres mayores no tiene problema para ganar la baza.

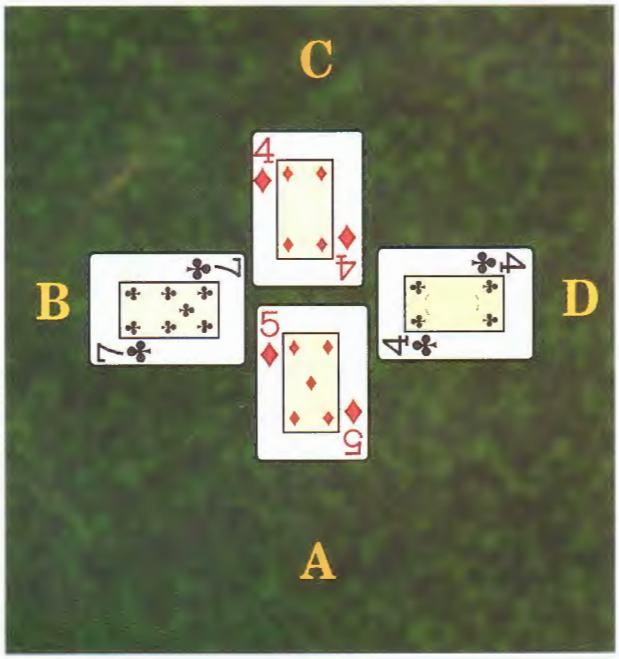




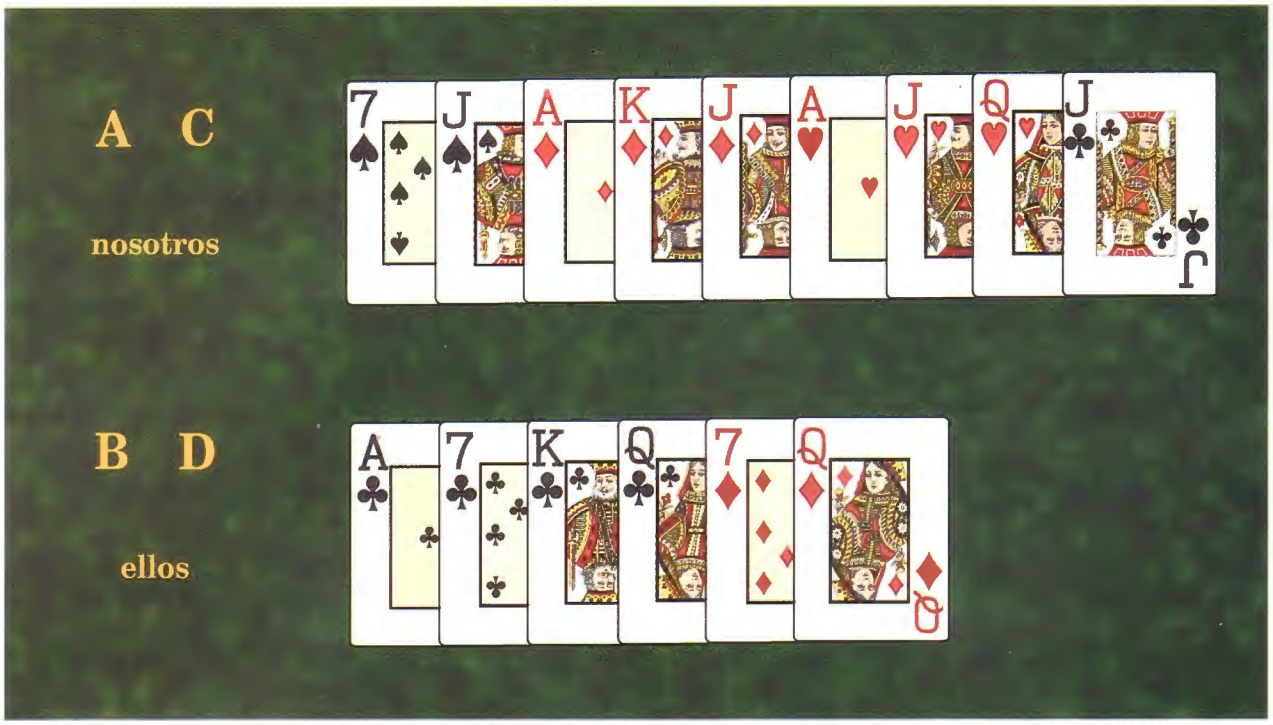
11 En la penúltima baza, el jugador C juega el cuatro de diamantes, que es fallado por D, ya que sólo tiene triunfos. El jugador A juega su cinco de diamantes y B, al que también sólo le quedan triunfos, no tiene más remedio que refallar a su compañero. Lo hace con el siete, aunque sería lo mismo que lo hiciera con el as, ya que con cualquiera de las dos cartas ganarìa también la última baza.



10 Tras salir de corazones el jugador B en la octava baza aparecen las dos últimas cartas de ese palo. El jugador C falla con su último triunfo, la jota más tratando de salvarla, si D tiene corazones o no tiene un triunfo mayor, como efectivamente sucede. Como el jugador D sólo tiene triunfos ha de jugar uno de ellos, aunque no puede superar la jota (recuérdese que la dama vale menos que la jota en la sueca).

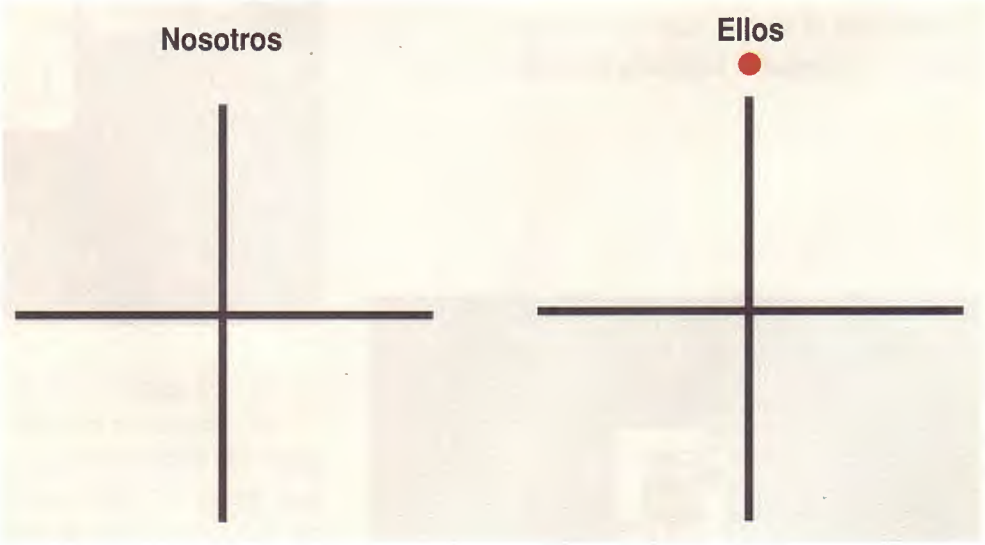


12 El jugador B sale de su as de triunfo para ganr la úlktima baza en la que gana las últimas cartas de puntos de los jugadores. Es muy frecuente que abunden las cartas de valor en las últimas bazas, ya que los jugadores tratan de salvarlas y de colocarlas en las bazas de su bando.



13 Para terminar el juego, sólo queda proceder al recuento de los puntos ganados por cada una de las parejas. En este caso, la pareja A-C ha ganado 50 puntos y la B-D, 70, por lo que esta pareja es la ganadora del juego.

14 Como la pareja B-D ha sido la ganadora del juego, se anotará un topo o circulito en el extremo de su cruz, que en este caso es la de «ellos», ya que la pareja A-C es «nosotros».



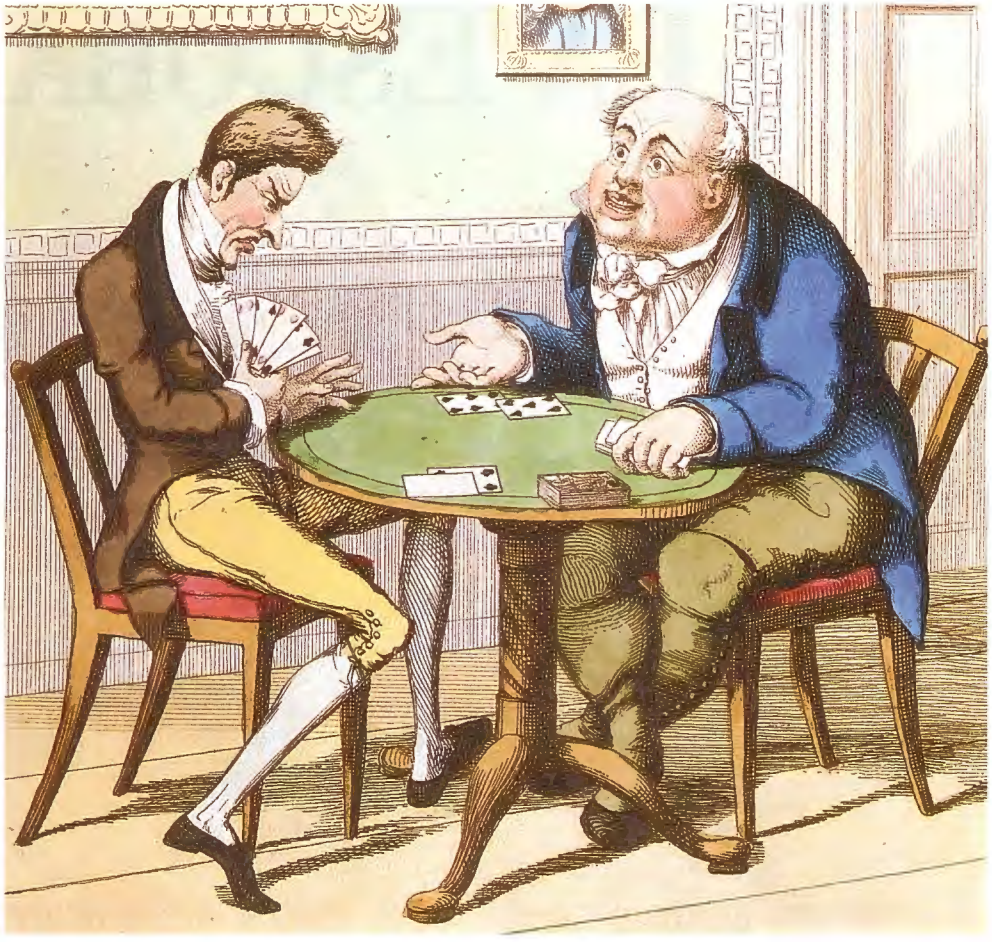
En la sueca, como en todos los juegos de bazas, es importante llevar la cuenta de las cartas que van apareciendo y controlar las cartas de la mano que quedan firmes. Tanto por si pueden ganar la baza, si ya no quedan triunfos, como para hacer fallar al contrario y quitarle los triunfos. Hay que recordar que, como se juega con sólo ciez cartas por palo, un reparto promedio es de dos cartas de cada palo por jugador. Por tanto, un palo largo en la sueca es un palo de tres o cuatro cartas. Si se tiene un palo de más cartas será muy difícil ganar bazas con él, ya que serán falladas.

La Escoba

La escoba es un antiguo juego italiano (su origen se remonta al siglo XVI), cuyo nombre original es Scopa. Este juego pertenece a un grupo en el los jugadores tratan de «capturar» o «pescar» cartas que hay sobre la mesa utilizando las que tienen en la mano, bien formando combinaciones especiales, bien por la relación de la carta de la mano con las descubiertas sobre la mesa que se recogen.
Existen diversas variantes de la escoba: la escoba propiamente dicha, la escoba de quince, la escoba científica. Fuera de Italia, la escoba por antonomasia es la escoba de quince.

Objetivo del Juego

Conseguir el máximo de puntos gracias a las cartas capturadas.



Grabado británico de estilo humorístico, realizado a principios del siglo XIX.

Origen:
Italia

Baraja:
italiana

N° de naipes:
40

Jogadores:
de 2 a 6

Duración de la partida:
a establecer por los jugadores

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
recogida de cartas

NÚMERO DE JUGADORES

Las partidas de escoba se disputan entre dos, tres o cuatro jugadores. Cuando son dos o tres los jugadores, cada uno de ellos juega individualmente para sí mismo; en cambio, cuando los jugadores son cuatro suelen formar dos parejas que juegan en equipo.
También pueden tomar parte seis jugadores que deben formar tres parejas de jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar a la escoba se utiliza la baraja italiana de 40 cartas, que es igual en contenido –aunque de dibujos distintos– a la española. También puede utilizarse una baraja inglesa adaptada, es decir, sin los ochos, los nueves ni los dieces.

En realidad, dado que el valor de las cartas durante el juego va del uno al diez, es más sencillo utilizar una baraja inglesa sin figuras (de este modo se puede dar a cada carta el valor de su índice). En caso de utilizar una baraja española, puede tomarse la de 48 cartas y retirar los caballos y los reyes, con lo que quedan cuarenta cartas, cuyos índices van del 1 al 10.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

Las cartas del as o uno al siete tienen el valor señalado en su índice (as = uno), mientras que las figuras, tanto si son sota, caballo y rey, como jota, dama y rey, valen 8, 9 y 10, respectivamente.
Aparte de este valor numérico que tienen todas las cartas y que sirve

para jugar a la escoba, existe otro valor de las cartas que se utiliza para conocer la mano que ha conseguido más tantos:

Figuras	10 puntos cada una
Doses	12 puntos cada uno
Treses	13 puntos cada uno
Cuatros	14 puntos cada uno
Cincos	15 puntos cada uno
Ases	16 puntos cada uno
Seises	18 puntos cada uno
Sietes	21 puntos cada uno

El orden de las cartas no tiene ningún significado en la escoba.

INICIO DEL JUEGO

El primer dador se escoge mediante sorteo (por ejemplo, a la carta más alta), que también sirve para determinar el lugar de los jugadores en la mesa. En las siguientes manos el turno de dar se irá pasando siguiendo el mismo orden del juego, que tanto puede ser en sentido horario (de izquierda a derecha) o antihorario (de derecha a izquierda).
El dador baraja las cartas y las da a cortar al jugador anterior. A continuación da tres cartas a cada jugador y descubre cuatro en el centro de la mesa. El resto del mazo o baceta lo deja a su lado, para reponer las cartas de los jugadores, una vez todos hayan jugado sus tres primeras cartas. Las cuatro cartas descubiertas en el centro de la mesa sólo se colocan al principio de cada juego y no se reponen de la baceta en el transcurso de éste.
Como en cada juego siempre se colocan cuatro cartas descubiertas en la mesa, sea cual sea el número de

VOCABULARIO ESPECÍFICO

escoba Jugada con la que se combinan todas las cartas expuestas con la que se juega de modo que después de ella no queda ninguna carta sobre la mesa.

limpiar Recoger todas las cartas expuestas sobre la mesa, es decir, hacer una escoba.

siete bello El siete de diamantes (baraja inglesa) o el siete de oros (baraja española) que vale un punto para el jugador que lo ha ganado en el tanteo final.

VALOR DE LAS CARTAS

I. Para el juego

As	1
Dos	2
Tres	3
Cuatro	4
Cinco	5
Seis	6
Siete	7
Jota	8
Dama	9
Rey	10

II. Para determinar el conjunto de cartas ganadas de más valor. Cada jugador toma de sus cartas ganadas las cuatro mayores de acuerdo con esta tabla:

Figura	10 puntos
Dos	12 puntos
Tres	13 puntos
Cuatro	14 puntos
Cinco	15 puntos
As	16 puntos
Seis	18 puntos
Siete	21 puntos

El jugador cuyas cuatro cartas mayores sumen más puntos se anota uno.

SABÍA QUE...

BETTE DAVIS Y JOSEPH COTTEN JUEGAN A LA ESCOBA CIENTÍFICA EN ITALIA CONTRA ALBERTO SORDI Y SILVANA MANGANO

Así lo mostró Luigi Comencini en su película *Lo scopone scientifico* (1972), una parábola sobre los abismos que separan ricos y pobres.
Cada año una rica millonaria (Bette Davis) viaja con su secretario y ex amante (Joseph Cotten) a Italia para jugar a la escoba científica y burlarse de dos pobres indígenas (Alberto Sordi y Silvana Mangano), a los que regala un millón al principio del juego, divirtiéndose en recuperarlo durante la partida y dejándoles igual de pobres pero más frustrados al final.

jugadores, quedan 36 cartas para distribuir entre los jugadores. Si éstos son dos, se dan 6 cartas en cada reparto, por lo que habrá cinco repartos adicionales después del inicial; si los jugadores son 3, se dan nueve cartas en cada reparto, por lo que habrá tres después del inicial; si los jugadores son cuatro (12 cartas en cada reparto), habrá dos repartos más después del inicial; finalmente, si los jugadores son 6, sólo habrá un segundo reparto después del inicial.
Una vez los jugadores tienen sus tres primeras cartas y están descu-

biertas las cuatro en el centro de la mesa, el juego está dispuesto para desarrollarse.

DESARROLLO DEL JUEGO

El objetivo inmediato del juego es recoger las cartas descubiertas que se encuentran sobre la mesa utilizando cada jugador las que tiene en su mano.

Si un jugador tiene en su mano una carta que es igual (mismo índice) que una de las descubiertas, puede jugar la de su mano sobre la de la mesa y recogerlas ambas, colocándolas en un montón boca abajo frente a él.

También puede recogerse un grupo de dos o más cartas, si la suma de los valores de esas cartas es igual al de la carta de la mano jugada; es como si la carta que se juega de la mano se descompusiera en varias de menor valor.

Si un jugador no puede recoger cartas bien porque no tiene ninguna de igual índice, o las que tiene no puede descomponerlas exactamente en una combinación de las expuestas, o bien no se da cuenta que puede realizar una de estas acciones, deja sobre la mesa descubierta una de sus cartas de la mano y el turno pasa al jugador siguiente.

LIMPIA

Cuando un jugador se lleva todas las cartas que hay sobre la mesa, se dice que hace *limpia* o bien que hace una *escoba*. Esta acción tiene un premio de un punto. Para recordarlo hasta la anotación al final del juego, el jugador coloca una de sus cartas en posición perpendicular al resto de sus cartas.

FINAL DEL JUEGO

Después de que todos los jugadores han jugado por turno sus tres cartas de la mano y han recogido todas las cartas que han podido del centro de la mesa, el mismo dador inicial procede a repartir otras tres cartas a cada jugador, con las que tratarán de «pescar» otras cartas para aumentar su montón.

LA ESCOBA DE QUINCE

La escoba de quince no es sólo la variante más conocida de la escoba, sino que es el modo usual de jugar a la escoba en mucho países, entre ellos España.

En la escoba de quince, para llevarse cartas es necesario que la suma de sus valores (el de la carta jugada y el de la cartas o las cartas descubiertas sobre la mesa que se toman con ella) sea quince.

Si un jugador no advierte que con su carta puede sumar quince con otras cartas que hay sobre la mesa, el jugador siguiente puede llevarse la combinación antes de jugar su propia carta.

Además de los puntos de la escoba, el jugador o pareja que ha tomado mayor número de sietes gana un punto.

Como prueba de que no se ha cometido ningún error, las últimas cartas que quedan sobre la mesa (y que se lleva el último jugador que ha hecho una combinación de quince puntos) deben sumar 10, 25, 40 o 55 puntos.

El juego seguirá del mismo modo hasta haber agotado todas las cartas de la baceta en los repartos que sean necesarios para ello.
Cuando los jugadores hayan jugado las tres cartas del último reparto, terminará el juego y se procederá a la anotación de los puntos conseguidos en él.
El último jugador que ha recogido alguna carta o combinación de cartas se lleva todas las cartas que quedan expuestas sobre la mesa al final del juego.

TANTEO Y ANOTACIÓN

Los jugadores se anotan un punto por cada escoba, es decir, por cada vez que han hecho limpia. Este número queda indicado por las cartas que un jugador ha colocado perpendicularmente en su montón.

El jugador que tiene el siete de diamantes (baraja inglesa) o el siete de oros (baraja española o italiana) se anota un punto. Este siete se denomina el siete bello.

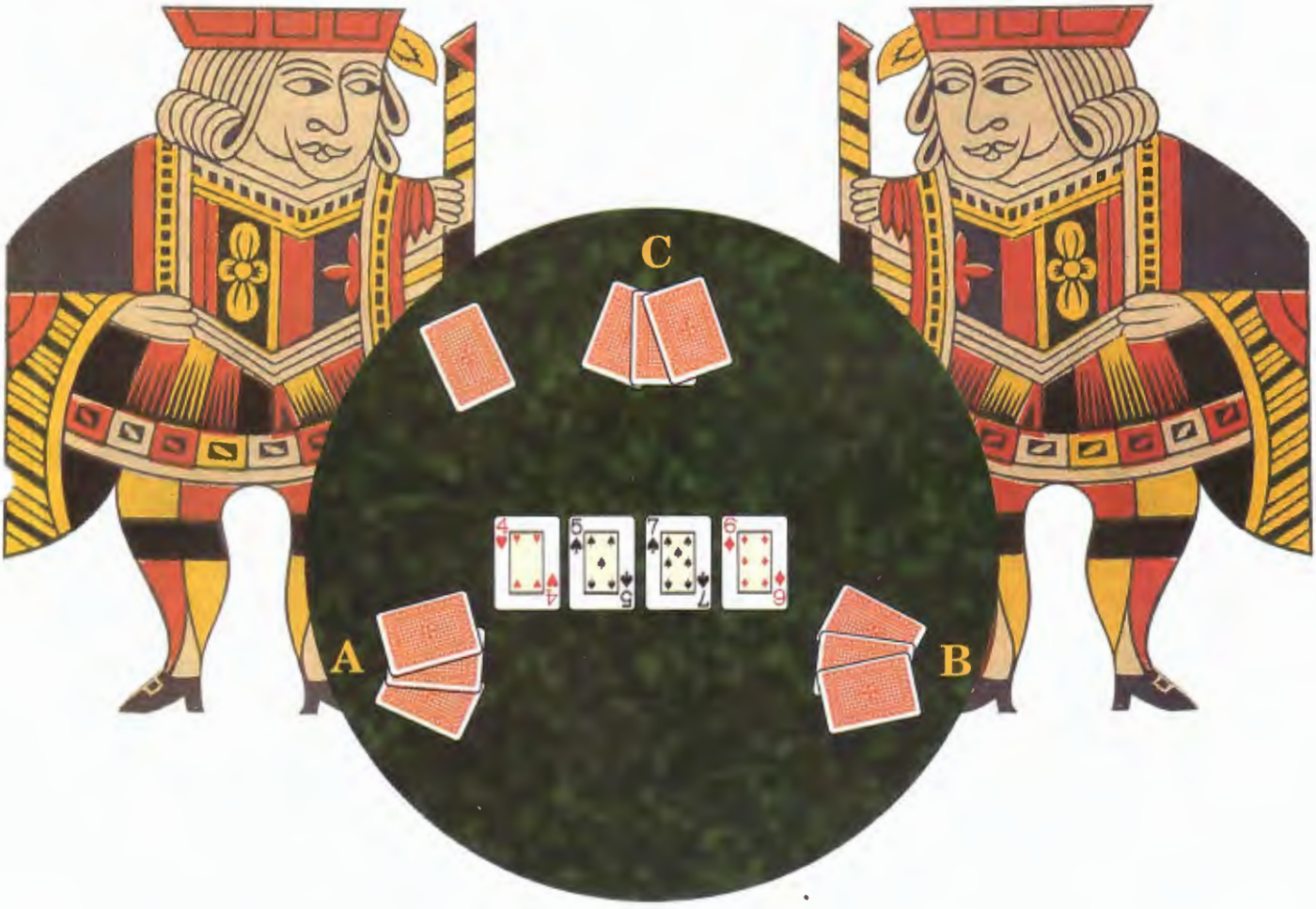
El jugador que ha recogido mayor número de cartas también se anota un punto.
También se anota un punto el jugador que ha ganado un mayor número de diamantes (con baraja inglesa) u oros (baraja española).
Por último, gana un punto el jugador cuyas cuatro mayores cartas tienen un valor más alto, de acuerdo con la puntuación indicada anteriormente.
Cuando se produce un empate en los casos anteriores de mayor número de oros o diamantes, o mayor número de cartas, o mayor valor de las cuatro mejores cartas, ninguno de los jugadores se anota el punto del lance.
Si en lugar de individualmente, el juego se desarrolla por parejas, así se hará el cómputo del tanteo anterior. En este caso, también al recoger las cartas se hace un sólo montón para los dos jugadores de la pareja.
Anotación. La anotación puede hacerse sobre una hoja de papel que se divide en columnas, una por jugador o pareja, en las que se apunta la suma acumulada de los puntos conseguidos. También pueden usarse fichas, de las que cada jugador o pareja toma una al conseguir un punto. En este caso no es necesario poner las cartas cruzadas para indicar las escobas, ya que el jugador que hace una toma en ese momento la ficha correspondiente al punto ganado.
La partida se suele jugar a 21 puntos, pero también puede jugarse a menos puntos, si así lo convienen los jugadores, 11 ó 15, por ejemplo.

ESCOBA CIENTÍFICA

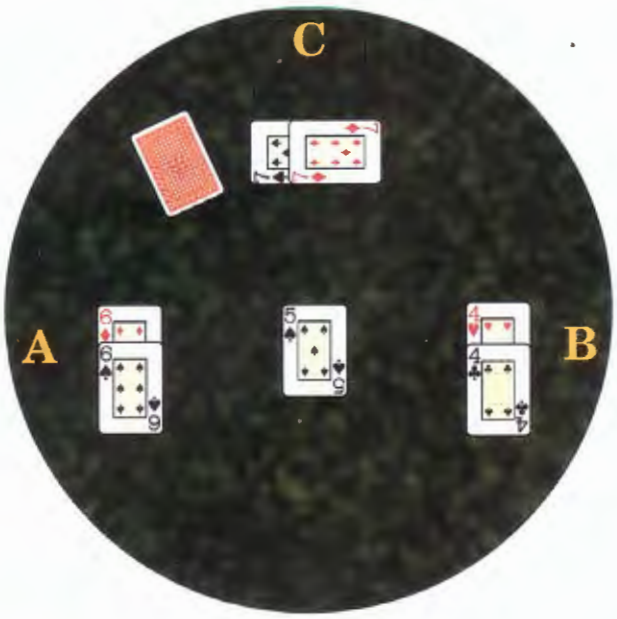
La escoba científica se juega entre dos parejas de jugadores que se sientan intercalados.
Se reparten las cuarenta cartas entre los cuatro jugadores, de las que cada uno de ellos recibe 10, por lo que no se deja ninguna descubierta sobre la mesa. Por ello, el jugador mano tiene la desventaja de sólo poder colocar una carta sobre la mesa y no poderse llevar, facilitando de este modo que el segundo jugador consiga una escoba. Lo mismo puede darse a continuación entre el tercer y cuarto jugadores, y nuevamente entre el primero y el segundo.
El resto del juego es como la escoba normal.

PARTIDA COMENTADA

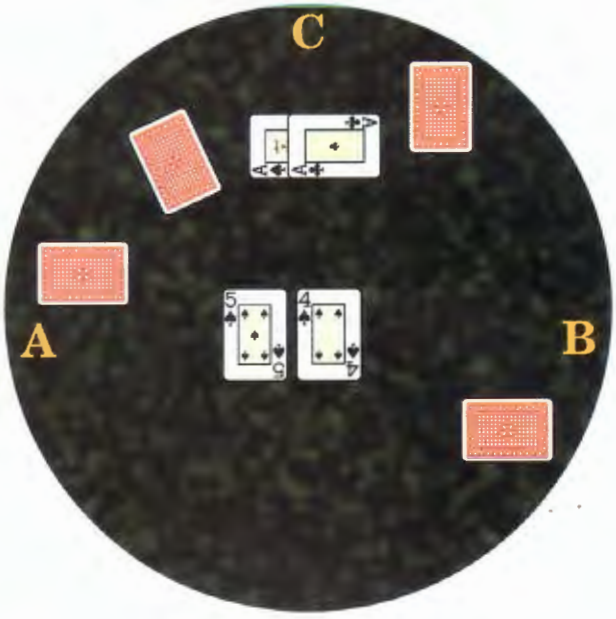
A continuación se comenta un juego de la escoba entre tres jugadores, desde el reparto inicial y la colocación de las cuatro cartas descubiertas en el centro de la mesa, hasta el recuento de puntos final y la subsiguiente anotación, pasando por las tres nuevas distribuciones de cartas intermedias. Recuérdese que después de estas distribuciones intermedias no se colocan nuevas cartas en el centro de la mesa, como se hace después del reparto inicial. En los diversos pasos que se ilustran a continuación sólo se incluyen aquéllos en los que los jugadores toman cartas, ya que ésta es la principal acción del juego (por otra parte, recuérdese que no sólo es posible tomar cartas con el mimo índice, sino que también el «valor» de la carta jugada puede descomponerse en valores menores para tomar varias cartas que hay sobre la mesa, siempre que la suma de los valores de éstas corresponda con el de la carta jugada; sin embargo, no puede hacerse la jugada inversa, es decir, no es posible jugar varias cartas de la mano en un turno para tomar la del valor conjunto expuesta sobre la mesa); no se ilustran los pasos de juego en los que los jugadores se limitan a poner una de sus cartas sobre la mesa, al no poder tomar ninguna de las expuestas.



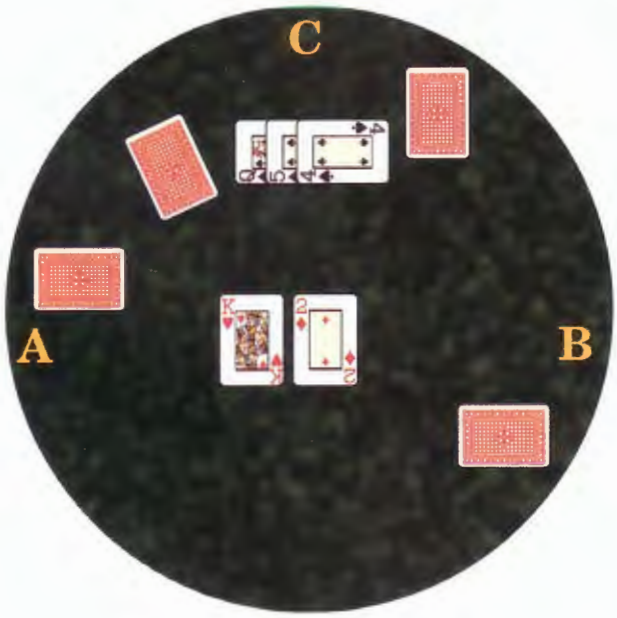
1 El jugador C (el dador) ha barajado las cartas, las ha dado a cortar a B y ha repartido tres a cada uno de los jugadores, de una en una, en sentido antihorario, es decir, de derecha a izquierda. Finalmente ha descubierto las cuatro primeras cartas del mazo (que ha dejado a su derecha para los siguientes repartos) en el centro de la mesa.



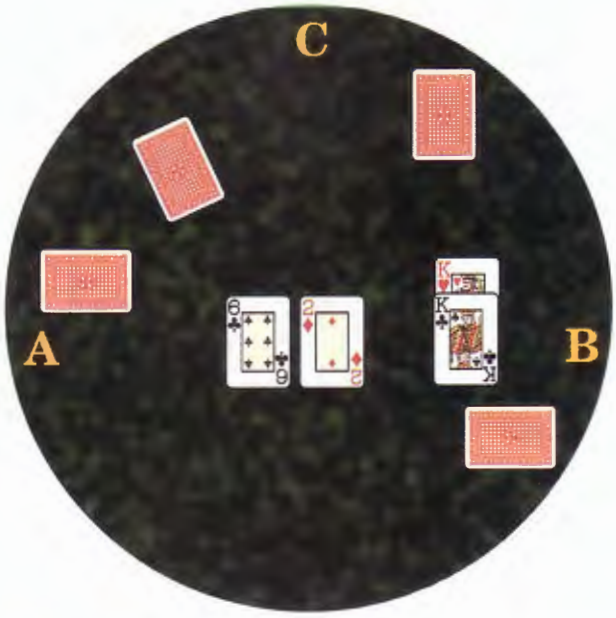
2 En sus respectivos primeros turnos cada uno de los jugadores puede combinar una de las cartas de su mano con una de las expuestas sobre la mesa, con lo que todos inician sus montones de cartas.



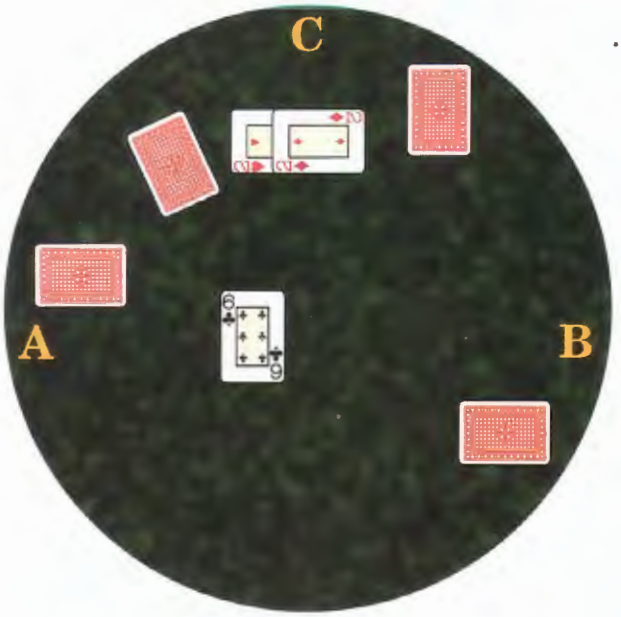
3 Después de que los jugadores A y B se hayan limitado a dejar sendas cartas sobre la mesa al no poderse llevar ninguna, el jugador C se lleva el as que ha dejado A con una carta del mismo índice de su mano.



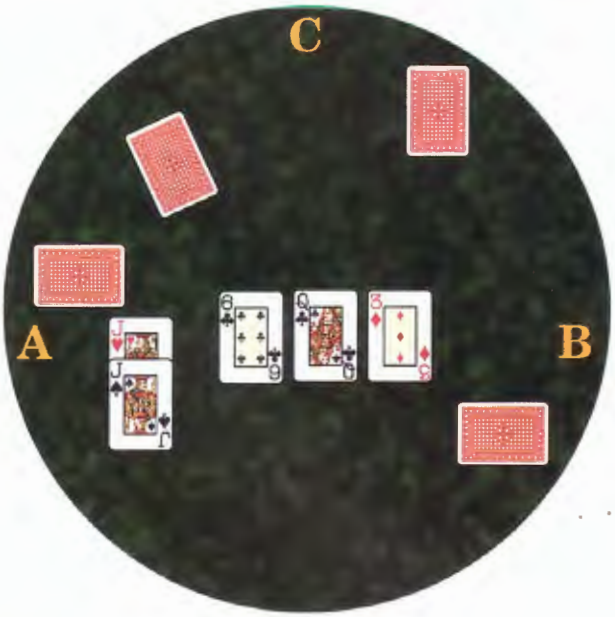
4 De nuevo es el jugador C el que consigue llevarse cartas, ahora con la última del primer reparto, la reina de picas, con la que toma el cuatro y cinco de picas de la mesa.



5 Después de efectuado el segundo reparto por el jugador C, el jugador A ha echado una de sus cartas sobre la mesa sin poder tomar nada. En cambio el jugador B toma el rey de corazones con el de tréboles.

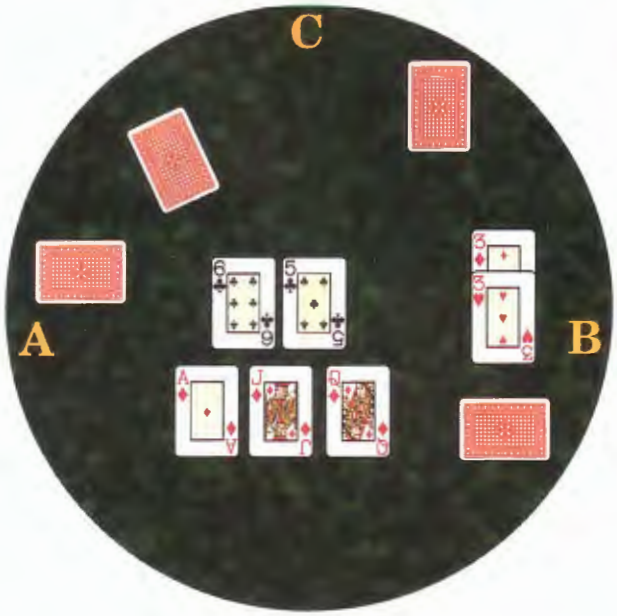


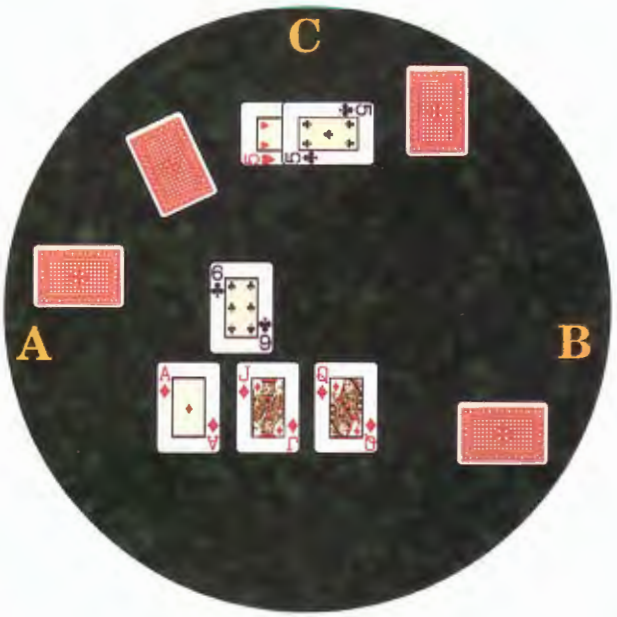
6 Nuevamente el jugador C toma una carta del centro de la mesa, el dos de diamantes, con el dos de corazones de su mano.



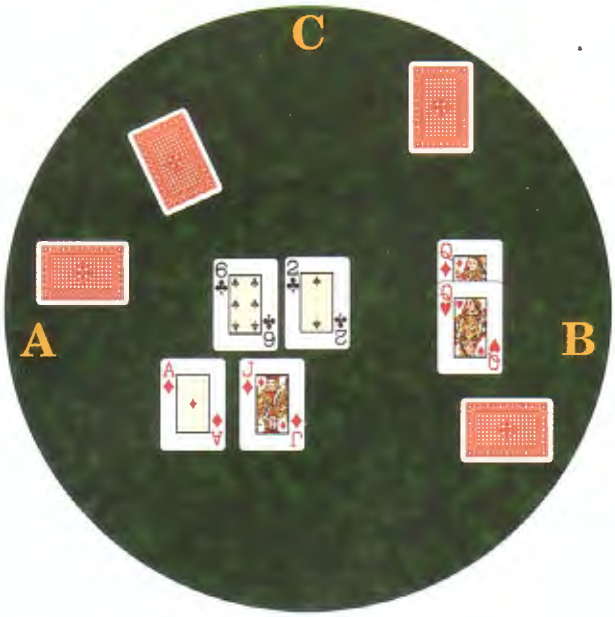
7 El jugador A toma con su última carta del segundo reparto, jota de picas, la jota de corazones que acaba de dejar sobre la mesa el jugador anterior, C (si éste hubiese jugado sus cartas en orden inverso, quizá hubiese sido él quien se hubiera llevado las dos jotas).

8 Después de que B y C han jugado sus últimas cartas sin llevarse ninguna, C ha procedido al tercer reparto de tres cartas a cada jugador, tras el cual ha jugado A una carta sobre la mesa. Seguidamente, en su primer turno, B se lleva el tres de diamantes.

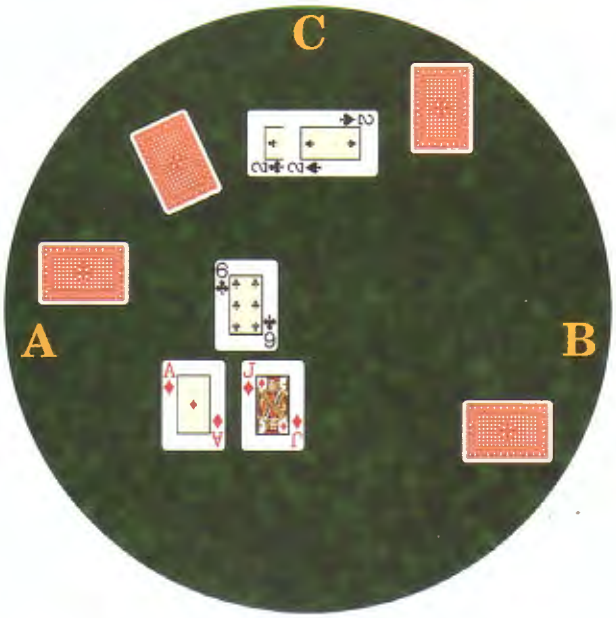




9 El jugador C también puede llevarse una de las cartas de la mesa. Obsérvese, que si un jugador --como A, en este caso-- no puede llevarse cartas después del reparto y los otros sí, el primer jugador no tendrá oportunidad de llevarse cartas.

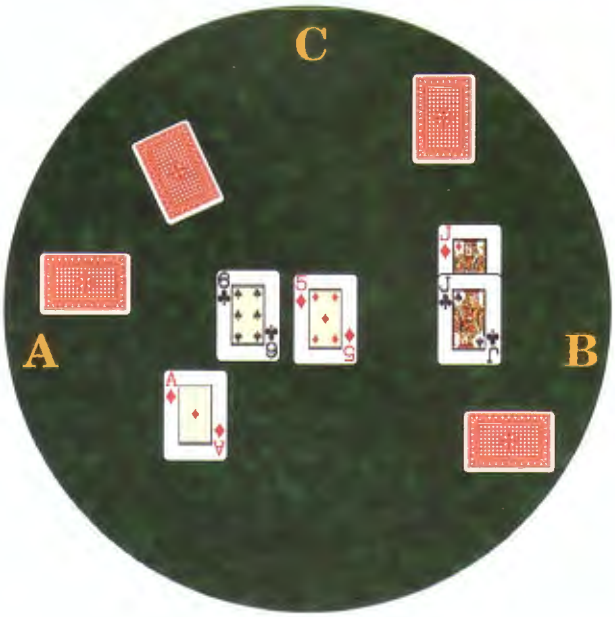


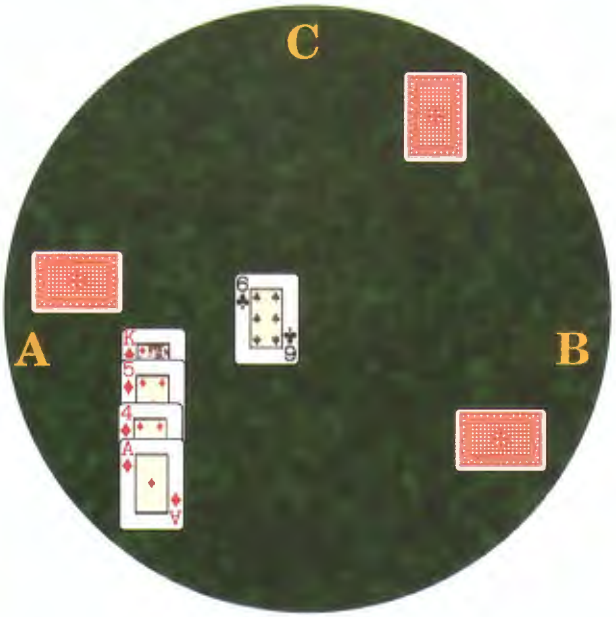
10 El jugador A ha dejado otra de sus cartas sobre la mesa, mientras que el jugador B puede llevarse la reina de diamantes con su reina de corazones.



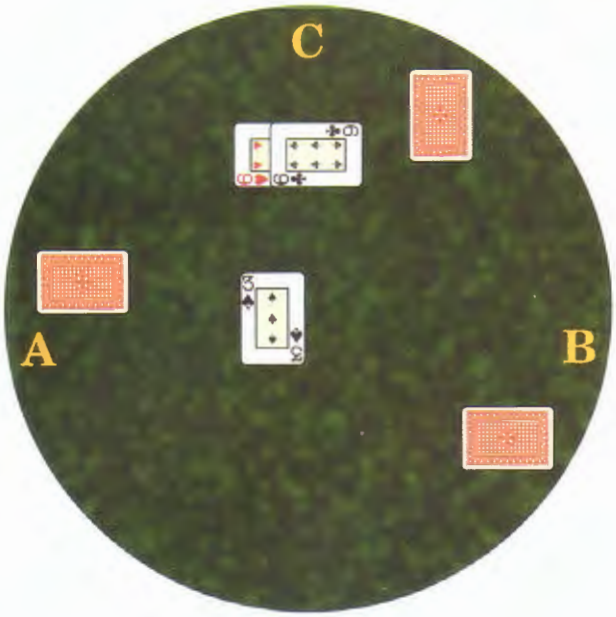
11 El jugador C toma con su dos de picas el dos de tréboles que ha jugado antes el jugador A. Puede observarse que si el turno de juego fuera inverso, sería este jugador el que habría tenido la oportunidad de llevarse el par de doses.

12 El jugador A ha seguido sin poder tomar carta y ha dejado también su tercera carta sobre la mesa, mientras que por el contrario el jugador B también toma carta con la tercera de este reparto, ya que las tres cartas recibidas coincidían con tres que se encontraban sobre la mesa.

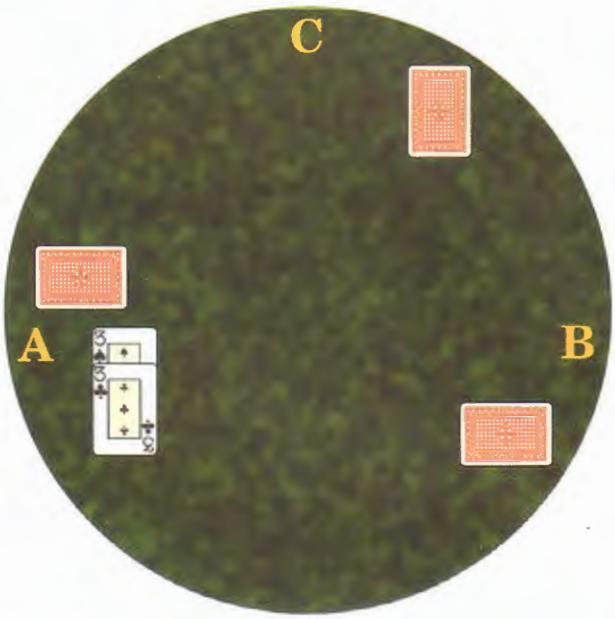




13 El jugador C ha dejado su última carta sobre la mesa antes de proceder al último reparto. Con una de sus cartas, el rey de diamantes, el jugador A puede tomar todos los diamantes que había sobre la mesa. Recuérdese que el jugador que se lleva más cartas de diamantes gana un punto en el recuento final.

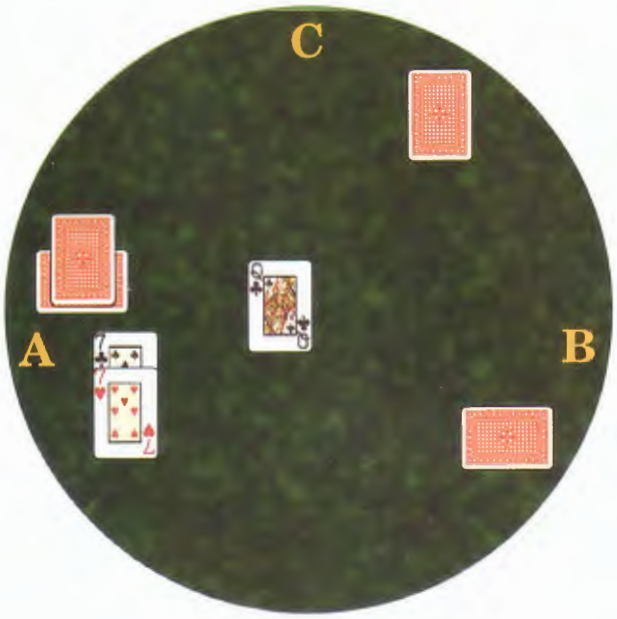


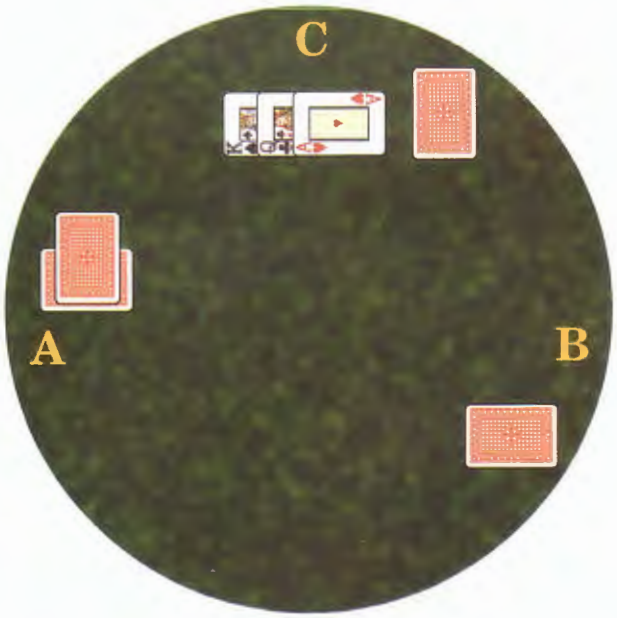
14 Ahora el jugador B se ha tenido que limitar a dejar una de su cartas sobre la mesa, mientras que C puede llevarse el seis de tréboles con su seis de corazones.



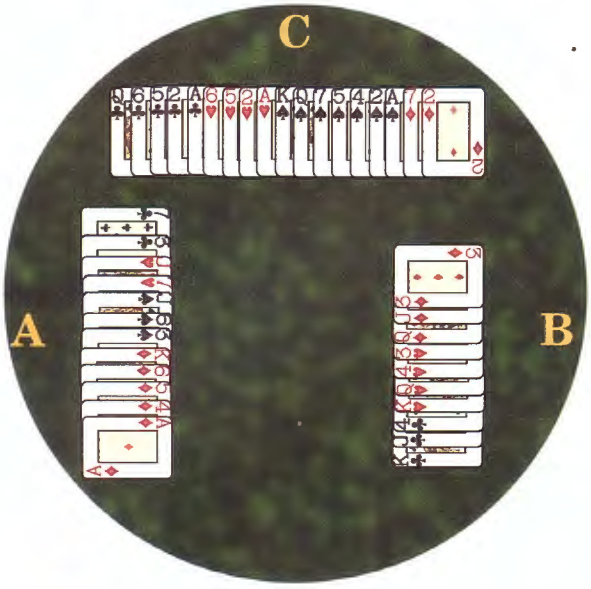
15 Al llevarse de la mesa el tres de picas, jugado anteriormente por B, con su tres de tréboles, el jugador A consigue la primera escoba del juego en curso. Lo indicará colocando una de sus cartas atravesada en el montón de sus cartas ganadas.

16 Los jugadores B y C han dejado sendas cartas sobre la mesa. El jugador A toma el siete de tréboles del jugador B con su última carta. Puede verse que si A no hubiera podido tomar los diamantes en la primera jugada tras el reparto, el jugador B quizá hubiera podido tomar las cartas dejadas por A.

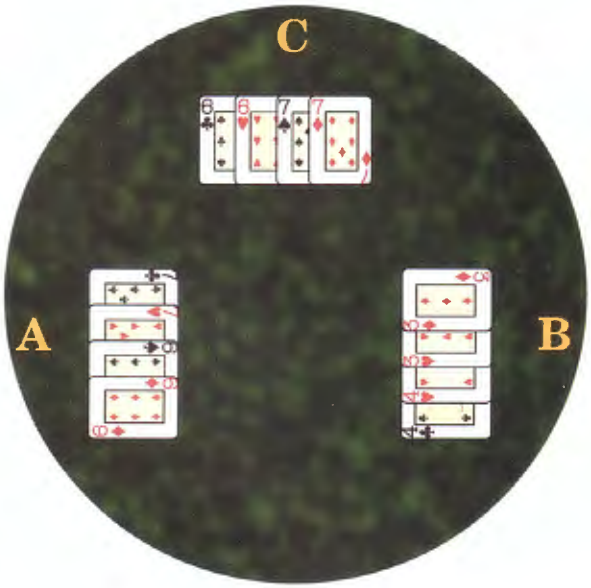




17 El jugador C juega su última carta, el rey de picas, y consigue llevarse la reina de tréboles y el as de corazones de la mesa, por lo que también consigue una escoba. Ahora ya sólo queda proceder al recuento y a la anotación.



18 Los jugadores proceden al recuento de las cartas ganadas: A tiene 12 cartas; B, 10, y C, 18, por lo que éste es el que tiene mayor número. El jugador A es el que se ha llevado mayor número de diamantes, aunque el siete bello se lo ha llevado C.



19 Los jugadores muestran la combinación formada por sus cuatro cartas de más valor en esta fase del juego (recuérdese que este valor es distinto del utilizado durante el juego para llevarse cartas). Tanto A como C tiene dos parejas de seises y sietes, por lo que el valor de su combinación es el mismo, 78, y ninguno recibirá punto alguno por ello, al haberse producido un empate.

	A		B		C	
por cada escoba	1	1	-	-	1	1
por el *siete bello*	-	1	-	-	1	2
por el mayor número de cartas	-	1	-	-	1	3
por mayor número de diamantes	1	2	-	-	-	3
por el mayor valor de la combinación de cuatro cartas	0	2	-	0	0	3

La escoba es un juego de azar en el que la única estrategia que pueden desarrollar los jugadores es tratar de recordar las cartas que ya han salido y qué cartas le quedan a cada jugador para intentar evitar las escobas de los contrarios. Para ello puede ser de gran ayuda recordar especialmente las cartas que no pueden tomar, ya que esto puede servir para determinar las cartas que el jugador no tiene.

20 En la tabla se muestra el recuento de los puntos obtenidos por cada jugador en los diversos lances del juego. En la práctica no se usa una tabla tan detallada y el recuento se hace tomando las fichas que corresponden por cada concepto o anotando el total correspondiente en la tabla.

POPE JOAN

El juego de Pope Joan, es decir, de la papisa Juana en castellano, es un antiguo juego de círculo que fue muy popular hasta principios del siglo XX. En la actualidad ha sido prácticamente olvidado, aunque parte de su espíritu, y sus reglas, permanecen aún en diversos juegos, especialmente en las diversas versiones del dominó con cartas, como es el caso del cinquillo. Se supone que el nombre deriva del juego francés *Nain Jaune* («enano amarillo»), que en Inglaterra se convirtió, por la similitud fonética, en *Nun Joan* («monja Juana»). De ahí pasó a tener su nombre actual, del que ya existen referencias documentadas en 1732.

OBJETIVO DEL JUEGO

En una partida de Pope Joan hay un doble objetivo: por una parte, jugar determinadas cartas indicadas en el tablero de juego; por otra, ser el primero en jugar todas las cartas de la mano.

«Las Cartas», obra del pintor español Julio Romero de Torres.

Origen: **Inglaterra**
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **51**
Jugadores: **de 3 a 8**
Duración de la partida: **a establecer por los jugadores**
Dificultad: ♣
Tipo de juego: **sucesión de cartas**

NÚMERO DE JUGADORES

En una partida de Pope Joan puede participar un número cualquiera de jugadores, aunque lo más adecuado es que sean de tres a ocho los jugadores participantes.

TIPO DE BARAJA

Para jugar a Pope Joan se utiliza una baraja inglesa, sin comodines, de la que se retira el ocho de diamantes, por lo que sólo quedan 51 cartas para jugar.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor específico. De ellas sólo interesa su orden, ya que deben ser jugadas de acuerdo con él.
Las cartas se ordenan por palos desde el as (la inferior) al rey (la superior): as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, jota, dama y rey.
Una carta sólo puede iniciar una serie o jugarse después de la anterior de acuerdo con el orden indicado. Después de cualquier rey no puede jugarse ninguna carta del palo, ya que ésta es la última. Por consiguiente, después de jugar un rey, debe jugarse una carta cualquiera de otro palo. Lo mismo sucede después del siete de diamantes, ya que el ocho de ese palo no está en el mazo que se utiliza en el juego de Pope Joan, motivo por el cual el nueve de diamantes es el inicio de una nueva serie de cartas.

POPE, MATRIMONIO E INTRIGA

Además de las 51 cartas, para jugar a Pope Joan se utiliza un tablero y fichas.

El tablero de Pope Joan se compone de ocho casillas: as, rey, dama, jota, nueve de diamantes (*pope*), *intriga*, *matrimonio* y *juego*. Este tablero puede ser una sencilla hoja en la que se han señalado estas indicaciones, una serie de platillos o depósitos en los que colocar las fichas, o bien un elaborado trabajo en madera o cerámica, como los que fueron empleados durante la época victoriana inglesa, época de mayor vigencia de este juego.

Las casillas del as, rey, dama y jota corresponden a estas figuras del palo de triunfo, que se determina por medio del palo de la última carta que se da en el reparto inicial. En este juego el palo de triunfo tiene un sentido distinto al habitual en el resto de juegos de bazas. Aquí el palo de triunfo sirve «sólo» para ganar las fichas que se han colocado en las cuatro casillas indicadas, al jugar las cartas correspondientes de dicho palo.

La casilla del matrimonio corresponde a la combinación del rey y la dama del palo de triunfo. La de la intriga, a la dama y la jota de ese mismo palo. La casilla de la papisa (*pope*) es la de esta carta, el nueve de diamantes.

La octava casilla, juego, hace referencia al juego en disputa.

Al inicio de cada juego, cada jugador, el dador incluido, debe *vestir* el tablero con quince de sus fichas, lo cual significa que debe colocar seis fichas en la casilla de pope, dos fichas tanto en la de matrimonio como en la de intriga, y una ficha en cada una de las cinco casillas restantes, que corresponden a juego y a las cuatro cartas de triunfo.

INICIO DEL JUEGO

El primer dador se establece por sorteo; en los siguientes juegos, el dador es el jugador que ha resultado ganador en el juego anterior.

Después de vestir el tablero, el dador reparte las 51 cartas del mazo de una en una y en sentido horario entre los jugadores, más un montón extra que no es de ningún jugador (no importa si a algunos de los jugadores les corresponde una carta más que a otros). Las cartas del montón extra, el que no es de ningún jugador, se denominan *stops*, o *paradas*, ya que detienen la serie de cartas de un palo.

El dador muestra la última carta del reparto (esta carta es del montón extra, por lo que también es una parada) para que los jugadores conozcan el palo de triunfo. Si esta carta es una de las cuatro que tienen una casilla en el tablero (as, rey, dama o jota), el dador recoge las fichas que hay en esa casilla.

Tras estos preliminares, el juego está dispuesto para desarrollarse.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

intriga Combinación de la jota y la dama de triunfo.

juego Cada una de las manos de una partida. Casilla del tablero con los premios destinados al jugador que termina sus cartas.

matrimonio Combinación del rey y la dama de triunfo.

parada Cada una de las cartas que se encuentran en el montón extra de cartas al inicio del juego y que detiene una serie de cartas del palo. El siete de diamantes y los reyes son siempre paradas.

pope El nueve de diamantes.

stop Parada.

triunfo Uno de los palos de la baraja que se determina por medio de la última carta del reparto y que da un valor especial a algunas de las cartas de ese palo (as, rey, dama, jota), ya que al jugarlas se obtiene un premio representado por las fichas que se encuentran en la casilla homónima del tablero.

vestir Colocar, por parte de los jugadores, las fichas en juego en las distintas casillas del tablero al inicio de cada mano.

El nueve de diamantes es la papisa (*pope*), la carta más valiosa del juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador mano, que es el de la izquierda del dador si se juega en sentido horario, pone una cualquiera de sus cartas sobre la mesa. A continuación juega el jugador que tiene la carta siguiente del palo y así hasta que se llega a un rey (no tiene siguiente) o a una carta sobre la que ningún jugador puede jugar la siguiente por tratarse de una carta parada, es decir, una carta del montón extra de cartas (en un principio se desconoce qué cartas se encuentran en ese montón).

Cuando no se puede seguir una serie, el jugador que ha puesto la carta sobre la que no se puede jugar la siguiente, juega otra carta con la que da comienzo a una nueva serie de cartas.

Cuando en el transcurso del juego, un jugador juega la pope (nueve de diamantes), el as, el rey, la dama o la jota de triunfos, se lleva las fichas que se encuentran en la casilla del tablero correspondientes a la carta jugada. Si el mismo jugador juega la jota y la dama de triunfos, también se lleva la intriga. Por último, si un mismo jugador juega la dama y el rey de triunfos, se lleva el matrimonio.

El primer jugador que consigue jugar todas sus cartas termina el juego, toma la ficha de esa casilla y cada uno de los demás jugadores le da una por cada carta que le queda en la mano, excepto el jugador que aún tenga la pope por jugar, que queda exento de ese pago (aunque no ha cobrado las fichas de esta carta del tablero).

El jugador que gana se convierte en el dador de la siguiente mano y se procede de nuevo a vestir el tablero.

Excepto las fichas de juego que se cobran al término de cada uno de ellos, las otras fichas pueden ir quedando en el tablero si no han sido jugadas las cartas que permiten cobrarlas, engrosando así los premios. Para repartir las fichas que quedan al final de la partida, se toma el mazo, se baraja y se corta. La primera carta determina el palo de triunfo. Las siguientes se van dando a los jugadores, de una en una en el mismo sentido del juego. Cuando a un jugador le corresponde una de las representadas en el tablero, cobra las fichas correspondientes; con la jota o el rey de triunfo cobra la mitad de la intriga o la mitad del matrimonio, respectivamente; con la dama de triunfo cobra las otras mitades de la intriga y del matrimonio.

ORDEN DE LAS CARTAS

El orden de las cartas es el siguiente:

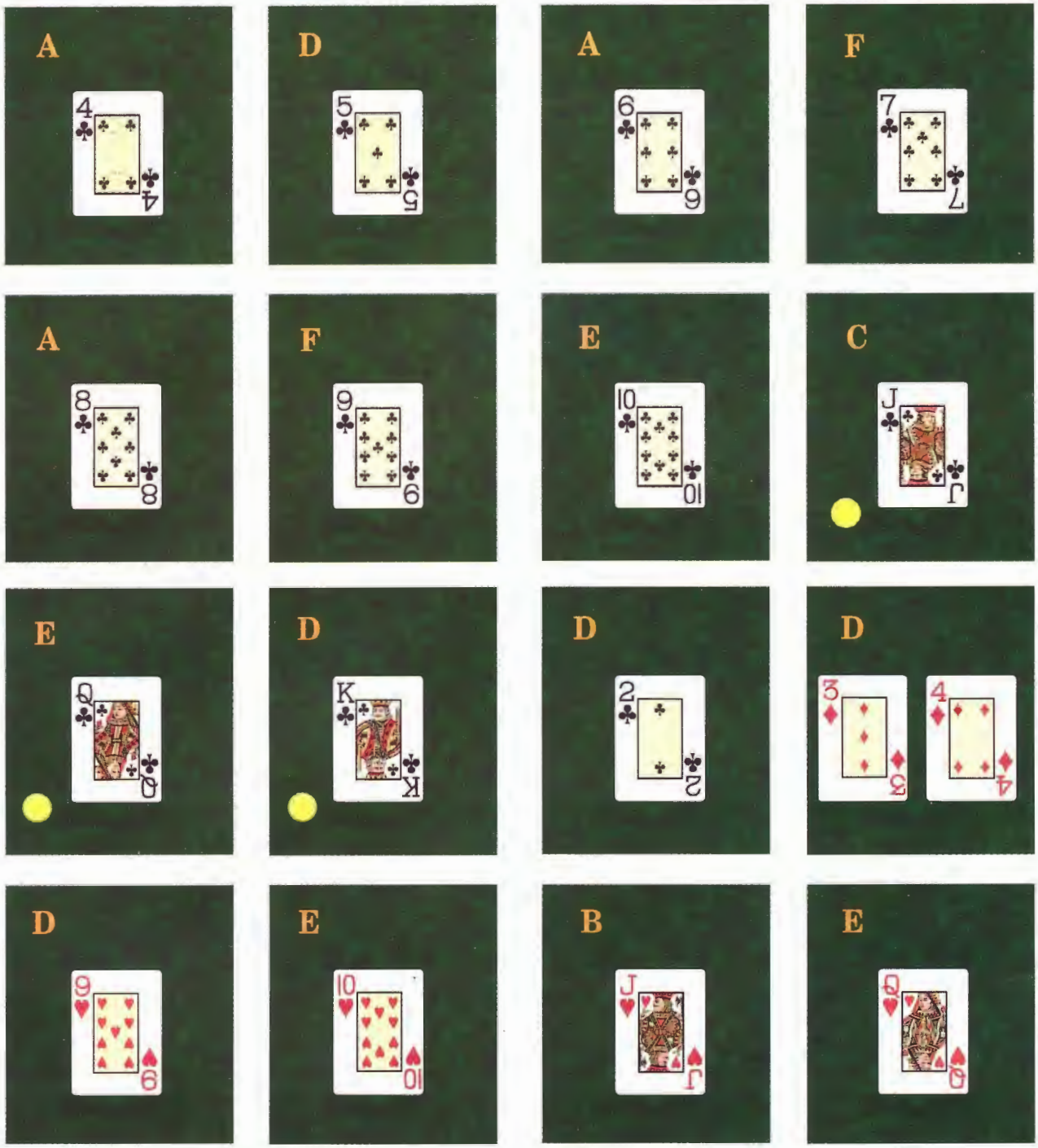
as
dos
tres
cuatro
cinco
seis
siete
ocho
nueve
diez
jota (J)
dama (Q)
rey (K)

PARTIDA COMENTADA

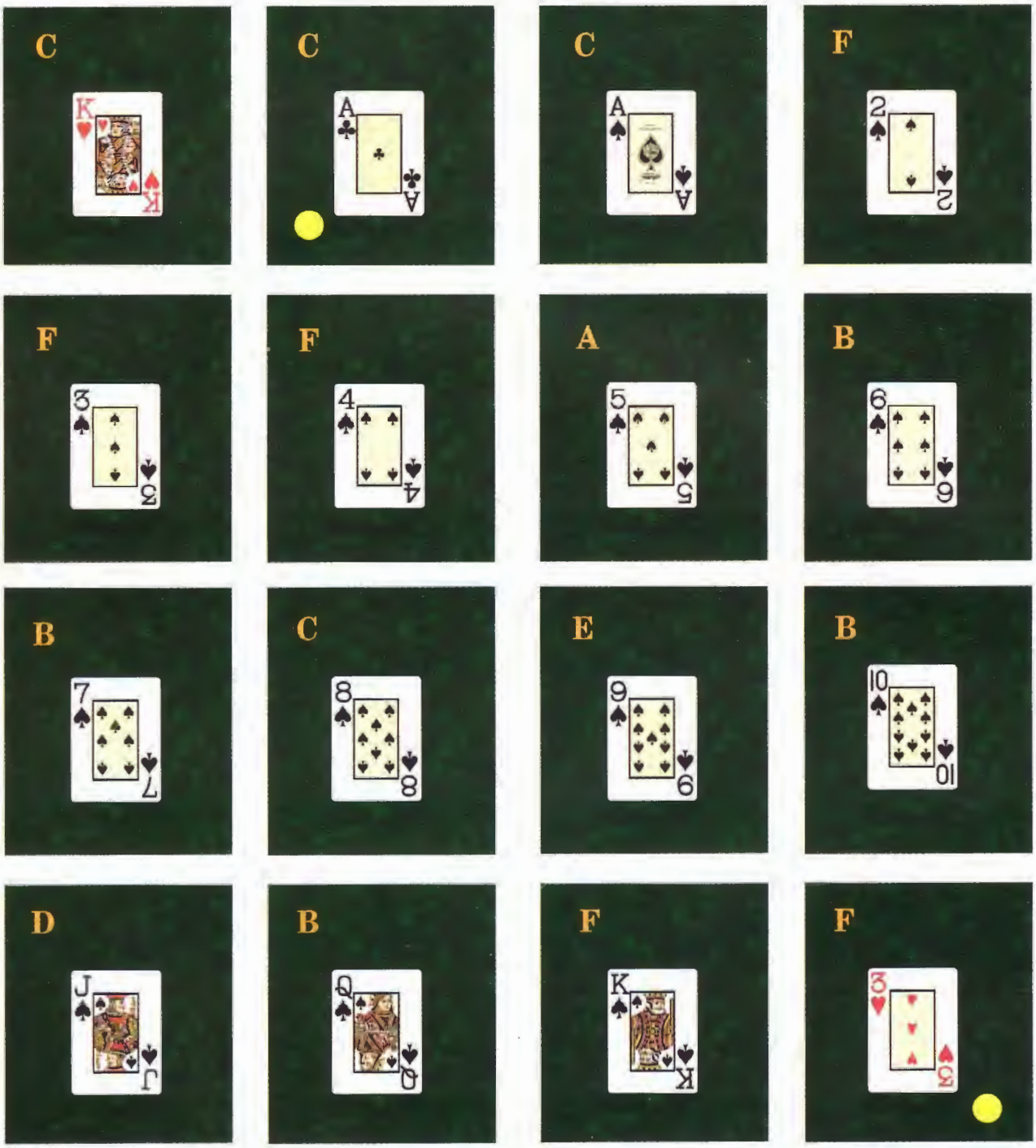
El Pope Joan es un juego de círculo en el que pueden participar numerosos jugadores. A continuación se comenta uno de los juegos parciales de Pope Joan, desde el vestido del tablero y el reparto inicial de cartas hasta los pagos que hacen los jugadores después de que uno de ellos haya ganado el juego por haber jugado todas sus cartas. En esta ocasión participan seis jugadores.

Recuérdese que en este juego el sentido del palo de triunfo es distinto del corriente, que es el que se aplica en los juegos de bazas. Aquí sirve para indicar el palo de las figuras que permiten ganar las fichas del tablero correspondientes, al jugar sobre la mesa las mencionadas figuras.

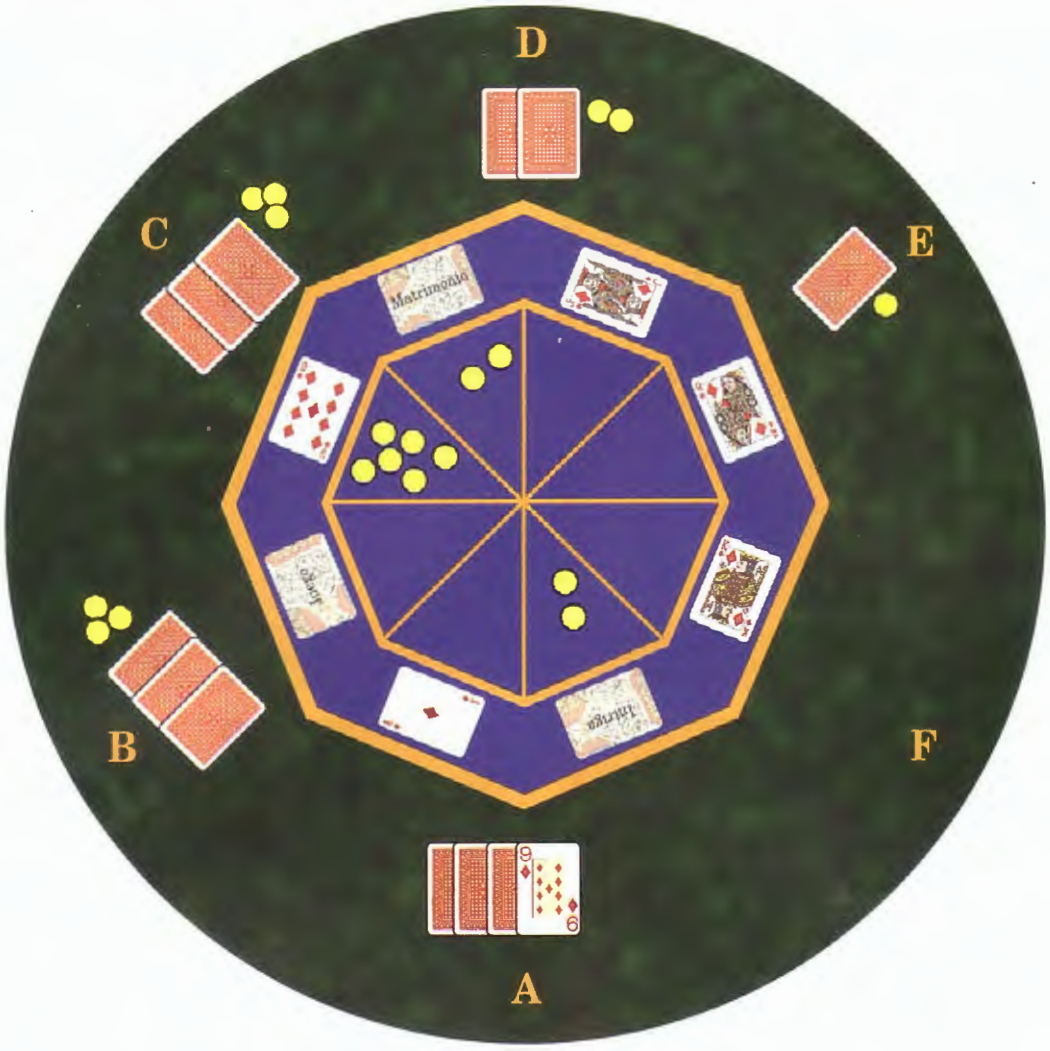
1 Después de vestir el tablero –seis fichas en la casilla de pope (nueve de diamantes), dos en la de intriga, otras dos en la de matrimonio y una en cada una de las cinco casillas restantes–, el jugador F reparte las 51 cartas del mazo entre siete partes (una por jugador y una extra), dejando la última carta descubierta sobre el montón de cartas extras para que todos los jugadores conozcan el palo de triunfo.



2 Tras el reparto, corresponde al jugador A, sentado a la izquierda de F, jugar la primera carta. Este jugador inicia el juego con el cuatro de tréboles. Hay que tener en cuenta que, como el tres de este palo está en el montón de las paradas, el cuatro no se puede jugar sobre otra carta. Después de A, los jugadores que tienen las sucesivas cartas del palo las juegan. Cuando se juega la jota de tréboles, C toma la ficha de la casilla correspondiente del tablero; lo mismo hacen E al jugar la reina y D al jugar el rey. Como estas tres cartas han sido jugadas por tres jugadores distintos, no hay opción para ninguno de ellos de llevarse las fichas de intriga ni de matrimonio. Después del rey de tréboles, D inicia otras dos nuevas series, que quedan rápidamente interrumpidas, por lo que puede iniciar una tercera serie con el nueve de corazones.



3 Después de que un jugador haya colocado un rey en la serie, debe iniciar una nueva serie ya que después del rey no se puede colocar ninguna otra carta. Cuando un jugador llega a una parada, también puede jugar otra carta e iniciar una nueva serie. Por ello es importante recordar las cartas jugadas y saber cuáles son finales de serie y permiten jugar otra carta, como sucede aquí con el as de tréboles después de que se haya jugado el dos (que era el final de una serie porque el tres estaba en el montón extra como indicador del palo de triunfo). Después de haberse completado el palo de picas, F, que ha jugado el rey, puede jugar su última carta, el tres de tréboles, con lo que gana el juego y toma la ficha de esa casilla. Cuando un jugador tiene una carta de una serie y la siguiente o las siguientes, las juega en un mismo turno o jugada.



4 Después de que F haya jugado todas sus cartas –y, por tanto, haya ganado el juego y la ficha del tablero correspondiente a esa casilla (juego)–, debe cobrar de cada uno de los jugadores tantas fichas como cartas le quedan en la mano, excepto del jugador que aún tiene el nueve de diamantes (o pope) por jugar, ya que este jugador está eximido de pagar por el juego, aunque no ha podido cobrar las fichas correspondientes a la carta. Puede observarse que en el juego comentado se han jugado los palos negros completos (menos el tres de tréboles), pero no los rojos, ya que la mayoría de las cartas del montón extra debían pertenecer a los palos de corazones o de diamantes.

La única estrategia aplicable en el Pope Joan es la que se emplea en el momento de elegir las cartas con las que se inicia una serie. Es mejor escoger aquellas que permitan jugar las cartas de triunfo –y que, a su vez, permiten cobrar las fichas del tablero–, así como las cartas que se tienen en secuencia, ya que pueden jugarse de una sola vez. Hay que tener en cuenta que los turnos de juego no dependen del lugar que se ocupa en la mesa, sino de las cartas que se tienen, ya que éstas deben jugarse siguiendo su orden en el palo, desde los ases hasta los reyes.

BURACO

El buraco es uno de los juegos de cartas más difundidos en Brasil, donde también se conoce con el nombre de *Biriba*. En él, los jugadores deben formar combinaciones con sus cartas, bien agrupándolas por ser de índices iguales (tríos), bien por ser del mismo palo y tener índices consecutivos (escaleras), con el doble objetivo de acumular puntos y lograr premios por haberlo conseguido antes que los contrarios. Por la cantidad de posibilidades que se presentan a lo largo de la partida, el buraco es uno de los juegos más interesantes y entretenidos entre los de su clase.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir 2.000 puntos en varios juegos parciales. Estos puntos se acumulan mediante el valor de las combinaciones expuestas y de los premios que se obtienen por estas combinaciones.

«Solicitando consejo», ilustración francesa del dibujante H. Bruyères (1847).

Origen:
Brasil

Baraja:
inglesa (2 con los comodines)

N° de naipes:
108

Jugadores:
2, 3, 4 o 6

Duración de la partida:
de 2 a 3 horas

Dificultad:
♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
combinaciones de cartas

NÚMERO DE JUGADORES

La forma más corriente de jugar al buraco es entre cuatro jugadores que forman dos parejas enfrentadas. Estas parejas pueden establecerse por sorteo, o bien estar convenidas de antemano.
Cuando juegan dos o tres jugadores lo hacen individualmente, es decir, cada uno para sí, aunque si juegan tres puede hacerlo uno de ellos contra los otros dos. Si son seis los jugadores, pueden hacer dos equipos de tres que se sentarán alternados en la mesa, o bien formar tres parejas, cada una de ellas enfrentada a las otras dos.

TIPO DE BARAJA

El buraco se juega con dos barajas inglesas de 52 cartas. Suelen incluirse dos comodines por baraja, aunque algunos jugadores prefieren añadir sólo uno por baraja y totalizar así 106 cartas en lugar de las 108 habituales.
Sólo en el caso de seis jugadores que formen tres parejas se utiliza una tercera baraja extra de 54 cartas (pero no si se enfrentan tres contra tres).

SOBRE LAS CARTAS

En el buraco, las cartas siguen el orden corriente de los juegos con baraja inglesa, con el as como carta superior. De mayor a menor, el orden es el siguiente: as, rey, dama, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos.
Este orden se utiliza únicamente para formar secuencias o grupos de cartas del mismo palo, que para ser válidos deben estar compuestos por cartas consecutivas.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

baceta Grupo de cartas que quedan en el mazo después del reparto inicial y que se dejan en el centro de la mesa para que los jugadores tomen cartas.

canasta Combinación formada por siete cartas. Puede ser *simple* si contiene comodín, o *real*, si no tiene comodín.

castigo Penalización en forma de puntos negativos que recibe una pareja en algunas circunstancias del juego.

cerrar Hacer que termine el juego en curso por haber conseguido un jugador combinar todas las cartas de la mano después de que la pareja haya tomado un muerto y haya combinado por lo menos una canasta.

combinación Grupo de cartas relacionadas entre ellas por el índice o el palo.

comodín Carta especial que puede tomar el valor de cualquier otra. En el buraco hay dos tipos de comodines, los comodines-jóker y los doses. Ambos tipos de comodines tienen idénticas funciones y sólo puede usarse uno por combinación, pero los doses pueden mantener o recuperar su valor natural en una combinación.

escalera Combinación formada por cartas consecutivas de un mismo palo.

juego parcial Fase de una partida comprendida entre un reparto de cartas y la recogida después del cierre de algún jugador.

muerto Cada uno de los montones de cartas que se colocan en el centro de la mesa junto a la baceta y que los jugadores deben tomar obligatoriamente para poder cerrar.

pozo Montón de cartas que se forma con los sucesivos descartes de los jugadores.

premio Bonificación en forma de puntos positivos que recibe un jugador o una pareja en determinadas circunstancias del juego.

salida Primera exposición en un juego parcial de un jugador o de uno de los dos miembros de una pareja.

secuencia Escalera. Las secuencias se colocan en la mesa en dirección perpendicular a la de los tríos, es decir, de izquierda a derecha de los jugadores.

trío Combinación formada por cartas del mismo índice. Para que la combinación sea válida debe estar formada por tres cartas como mínimo. Las cartas de un trío se colocan verticalmente frente a los jugadores.

Los ases. Los ases pueden considerarse tanto cartas superiores de las secuencias como inferiores, pero nunca cartas intermedias, por lo que no es válida la combinación rey-as-dos.

Los doses. Los doses de cualquier palo también pueden ser utilizados como comodines. Por ejemplo, es posible formar una escalera con las siguientes cartas: as de corazones-dos de corazones-dos de picas-cuatro de corazones. El primer dos -el de corazones- tiene el valor que le corresponde dentro de su palo y el segundo -el de picas- se utiliza como comodín para sustituir al tres de corazones.

Comodines. Los comodines son cartas que se utilizan para suplir o representar a cualquier otra carta de una combinación. Existen dos tipos de comodines: por una parte, los comodines-joker; por otra, los ocho doses rojos y negros de las dos barajas. Ambos tipos de comodines tienen idénticas funciones, pero, como ya se ha indicado, los doses pueden mantener su valor natural en una combinación. Este hecho es relevante, ya que en una combinación únicamente puede utilizarse un comodín.

VALOR DE LAS CARTAS

El valor de las cartas es positivo cuando forman parte de una com-

VALOR DE LAS CARTAS

Comodín	20 puntos
As	15 puntos
Rey	10 puntos
Dama	10 puntos
Jota	10 puntos
Diez	10 puntos
Nueve	10 puntos
Ocho	10 puntos
Siete	5 puntos
Seis	5 puntos
Cinco	5 puntos
Cuatro	5 puntos
Tres	5 puntos
Dos	10 puntos

binación expuesta sobre la mesa y negativo cuando están en la mano, aunque formen una combinación válida.

Cada comodín-joker vale 20 puntos; los ases, 15 puntos cada uno; las cartas del rey al ocho y los doses, aunque se utilicen como comodines, 10 puntos cada una, y el resto de cartas, es decir, del siete al tres, 5 puntos cada una.

COMBINACIONES DE CARTAS

En el buraco, las cartas se combinan formando secuencias o *escaleras* y *tríos*.

Una secuencia o escalera es una serie de cartas consecutivas del mismo palo, mientras que un trío es un grupo de por lo menos tres cartas del mismo índice, sin que importe el palo. El nombre de trío deriva del hecho de que deben combinarse como mínimo tres cartas de idéntico índice para que sea válido, pero pueden incluirse más cartas en él.

Para formar una combinación de cartas pueden utilizarse comodines, pero no más de uno en la misma combinación. Así, con el cuatro, cinco y seis de picas, el cinco de corazones y dos comodines, puede hacerse una escalera -cuatro de picas, comodín y seis de picas- y un trío -cinco de corazones, comodín y cinco de picas-, pero si se empleara el cinco de picas en la escalera, no podría hacerse un trío con el otro cinco y los dos comodines.

Una secuencia o trío de siete cartas constituye una *canasta*, que puede ser simple si contiene algún comodín o real, si no lo tiene. (Algunos jugadores prefieren reservar el término canasta sólo para el trío de siete cartas, es decir, la combinación formada por cartas del mismo índice, y llaman *buraco* a la escalera de siete cartas.)

Una canasta puede formarse en la mano del jugador o bien sobre la mesa con cartas de los dos jugadores que forman la pareja.

Al añadir cartas a una secuencia expuesta que contiene algún comodín puede sustituirse éste por la carta que representa, pero debe dejarse el comodín en la misma combinación. Por ello, una combinación simple (con comodín) sólo puede convertirse en real (sin comodín) cuando se trata de una escalera y el comodín es el dos del palo, ya que es posible devolver a esta carta su valor natural haciendo desaparecer de esta manera su función de comodín. Este cambio sólo puede hacerse antes de que la secuencia se convierta en canasta, es decir, antes de que se componga de siete cartas.

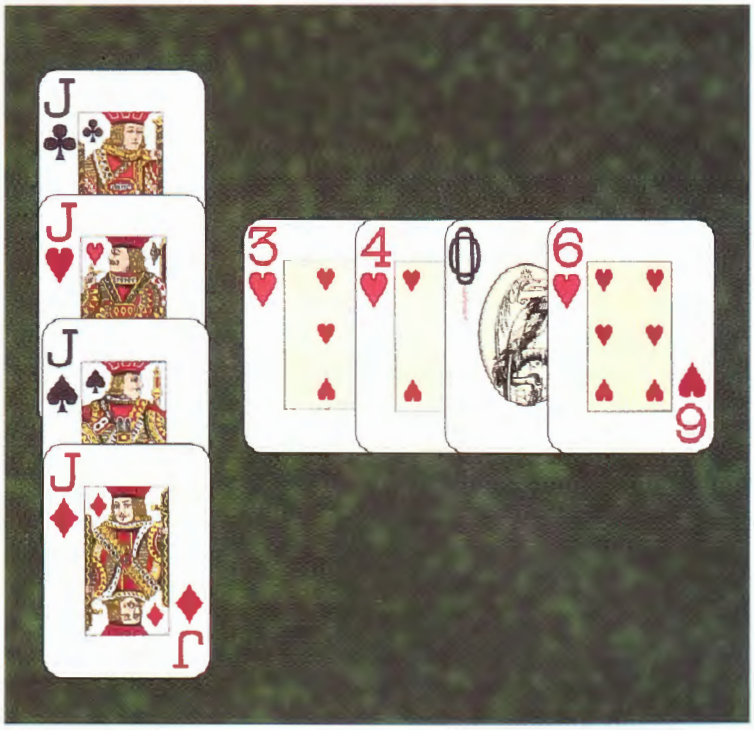
Como ya se ha indicado, en el transcurso del juego los jugadores

exponen sus combinaciones (tríos o secuencias) sobre la mesa para ir combinando conjuntamente las cartas de la mano. Para comprobar con claridad si la combinación expuesta se trata de un trío o una escalera, los tríos se colocan verticalmente (es decir, de arriba a abajo frente a uno de los dos jugadores de la pareja) y las secuencias horizontalmente (o sea, de derecha a izquierda, ante uno de los dos jugadores de la pareja).

EL MUERTO

Al iniciarse el juego, una vez repartidas once cartas a cada jugador, se colocan junto a la baceta dos montones de once cartas boca abajo (tres montones si son tres los jugadores que disputan la partida individualmente o seis que juegan en tres parejas). Cada uno de estos montones de cartas se llama *muerto* y debe tomarlo uno de los miembros de la pareja para jugar con él después de haber conseguido combinar las once cartas del reparto inicial y antes de poder cerrar. Es decir, cada jugador trata de combinar las cartas de su mano apoyándose en las combinaciones expuestas por los dos miembros de la pareja; el primero de éstos que lo consigue toma uno de los muertos y trata de combinar esas cartas. No puede terminarse el juego sin haber tomado el muerto, pero la primera pareja que lo ha cogido puede cerrar sin que la segunda lo haya hecho.

Un jugador puede quedarse sin cartas en la mano antes o después del descarte con que cierra su turno de juego. Si se queda sin cartas por haberlas combinado todas, debe tomar el muerto y seguir jugando con esas cartas en su turno normal, que terminará, como todos, con un descarte; si se queda sin cartas después de descartarse, también toma el muerto pero ya no sigue jugando, puesto que su turno de juego ha terminado con el descarte.

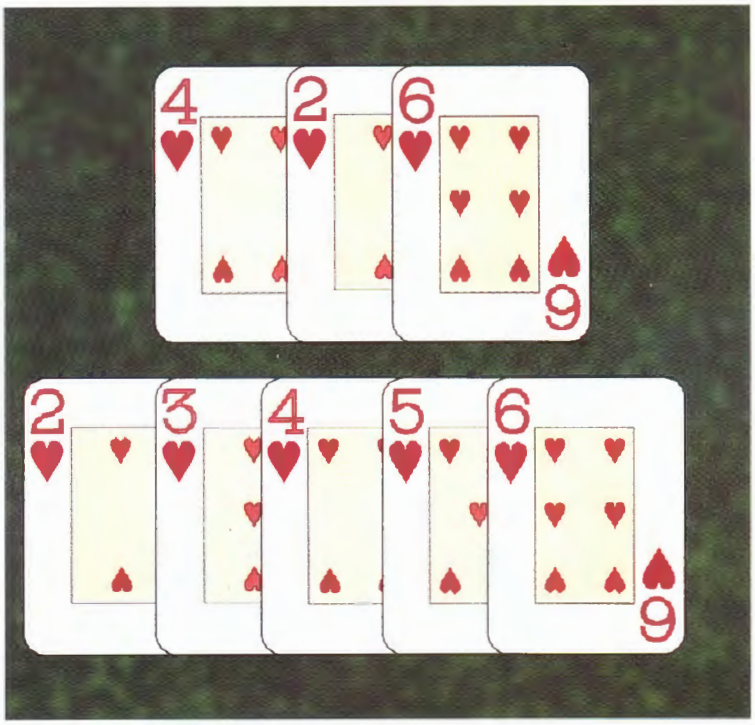


Para distinguir claramente si una combinación se trata de un trío o de una escalera, ésta se coloca horizontalmente (de derecha a izquierda) y aquél verticalmente (de arriba a abajo) delante del jugador.

EL POZO DE LOS DESCARTES

En el buraco se siguen los procedimientos corrientes en los juegos de combinaciones. Los jugadores inician el turno tomando una carta de la baceta; ordenan las cartas de sus manos; exponen si lo desean combinaciones o, en el caso de jugar por parejas, como es posible en el buraco, colocan cartas en las combinaciones expuestas por el compañero (que una vez expuestas pasan a ser combinaciones de la pareja), y finalmente terminan el turno descartando una de sus cartas.

Con las cartas sucesivamente descartadas por los jugadores se forma el montón de descartes o *pozo*, que suele colocarse junto a la baceta.



Un dos utilizado como comodín en una secuencia puede recuperar su valor natural, haciendo que la combinación pase de simple a real, siempre que este cambio se haga antes de que la combinación tenga siete cartas y se convierta en canasta.

Una vez que un jugador ha colocado alguna combinación de cartas sobre la mesa, ese jugador y su pareja, en su turno, pueden tomar indistintamente carta de la baceta o del pozo, teniendo en cuenta que el pozo se toma completo, no sólo la carta superior.

Debe tenerse en cuenta que si la anotación de la pareja es menor de 1.000 puntos, la exposición de cartas inicial (*salida*) puede hacerse con cualquier combinación; en cambio, si la pareja ya se ha anotado 1.000 puntos en anteriores juegos, el valor de las cartas que se exponen en las combinaciones debe ser de por lo menos 75 puntos o una canasta. La carta superior del pozo puede formar parte de estas combinaciones necesarias para exponer por primera vez, pero no las restantes cartas del pozo.

Aunque se tome todo el pozo, al final del turno sólo se descarta una carta.

TANTEO Y PREMIOS

Para *cerrar* el juego es necesario que uno de los miembros de la pareja haya combinado todas las cartas de la mano, que uno de los dos haya tomado un muerto y que entre los dos tengan por lo menos una canasta entre sus combinaciones.

Cuando una pareja cierra, se cuentan los puntos que valen las cartas que forman parte de las combinaciones expuestas y los de las cartas que los jugadores aún tienen en la mano, aunque formen parte de combinaciones; los primeros son positivos (a favor de la pareja) y los segundos son negativos (contra la pareja).

Además hay diversos *premios* y *castigos*. La pareja que cierra recibe un premio de 100 puntos; por cada *canasta real* (sin comodín) hay un premio de 200 puntos, que se reduce a la mitad (100 puntos) si la canasta tiene comodín (*simple*). Una canasta de comodines (jokers y doses) tiene un premio especial de 1.000 puntos. Si una de las parejas no ha llegado a tomar el muerto en el momento de cerrar tiene un castigo de 100 puntos; también se recibe un castigo de 100 puntos si se ha tomado el muerto pero no se ha llegado a usar ninguna de sus cartas, lo cual puede suceder si un jugador lo ha tomado después del descarte y, antes de que vuelva a ser su turno, uno de los tres jugadores restantes cierra.

El tanteo final de la pareja se obtiene sumando todos sus puntos

VALOR DE LA SALIDA

El valor de las cartas en la primera exposición de un juego parcial de uno de los dos miembros de una pareja debe ser:

- si la pareja ha acumulado menos de 1.000 puntos en los anteriores juegos parciales cualquiera
- si la pareja ha acumulado más de 1.000 puntos en los anteriores juegos parciales 75 puntos (o una canasta)

Para tomar el pozo es necesario haber expuesto una o más combinaciones.
La salida es para los dos jugadores de la pareja, por lo que si uno ha salido, el otro puede tomar el pozo.

positivos y restando los negativos. Si este resultado final es negativo, se dice que la pareja ha caído en el *buraco*, que significa «hoyo», «agujero».
Para terminar el juego una de las dos parejas ha de haber conseguido un mínimo de 2.000 puntos en uno o más juegos parciales, aunque también puede establecerse otra puntuación. La primera pareja que consigue esa puntuación es la ganadora.

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego se sortean las parejas (si no habían sido establecidas previamente), los lugares en la mesa y el dador. Éste, después de barajar y dar a cortar al jugador de la derecha, repartirá de izquierda a derecha, siguiendo el sentido horario, once cartas a cada jugador. Puede hacerlo de una en una, de dos en dos y terminar con una, o combinar los dos modos (por ejemplo, alternando dos y una cartas). Una vez terminado el reparto, el dador deja la baceta. El jugador de su derecha toma una parte y separa dos montones de once cartas cada uno, los muertos, que dejará en la mesa junto a la baceta.
Concluidos estos preliminares, el juego está preparado para iniciarse.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador de la izquierda del dador es el primero en jugar. Toma una carta de la baceta, la coloca junto a las otras de su mano, expone –si lo cree adecuado– una o más combinaciones de cartas y termina su turno echando una carta junto a la baceta para iniciar el pozo o montón de descartes.

A continuación el turno pasa al jugador de su izquierda, que realizará las mismas operaciones, y así sucesivamente.
Cuando alguno de los miembros de la pareja haya expuesto combinaciones, cualquiera de los dos podrá añadir cartas en ellas y tomar el pozo en lugar de la carta de la baceta.
Una vez que uno de los jugadores ha conseguido combinar todas las cartas de la mano, tomará un

PREMIOS Y CASTIGOS

Premios	(puntos positivos)
Por cerrar	100 puntos
Por cada canasta real	200 puntos
Por cada canasta simple	100 puntos
Por una canasta de comodines	1.000 puntos
Castigos	(puntos negativos)
Por no haber tomado el muerto	100 puntos
Por no haber podido jugar con las cartas del muerto	100 puntos

muerto y seguirá jugando con él en su turno.
Después de tomado el muerto, la pareja podrá cerrar, para lo que será necesario que haya conseguido formar por lo menos una canasta. La pareja cerrará cuando uno de sus miembros se quede sin cartas.
Si uno de los miembros de una pareja se queda sin cartas después de que alguno de los dos haya tomado el muerto, pero sin conseguir aún una canasta, no podrá cerrar, por lo que en su turno tomará una carta y la dejará en el montón de descartes, a menos que tome el pozo y consiga más cartas para jugar.
Si se terminan las cartas de la baceta y ninguna pareja ha cerrado, cada una se anota los puntos que les correspondan de las cartas expuestas (positivos), de los que se descuentan los de las cartas que tengan en la mano (negativos). Ninguna pareja recibe el premio por cerrar, aunque sí los de las canastas si las tuvieran.

FINAL DEL JUEGO Y DE LA PARTIDA

Después de que una pareja ha cerrado, se anotan los puntos (positivos o negativos) de cada pareja, a los que se añaden o restan los premios y castigos, respectivamente, que correspondan. Si una de las parejas ha superado los 2.000 puntos se proclama ganadora y concluye la partida. Si lo han hecho las dos parejas, la ganadora es la pareja que haya conseguido más puntos. Si ninguna de las dos parejas ha conseguido 2.000 puntos, se jugarán uno o más juegos parciales, hasta que el total acumulado de al menos una de las parejas supere los 2.000 puntos.

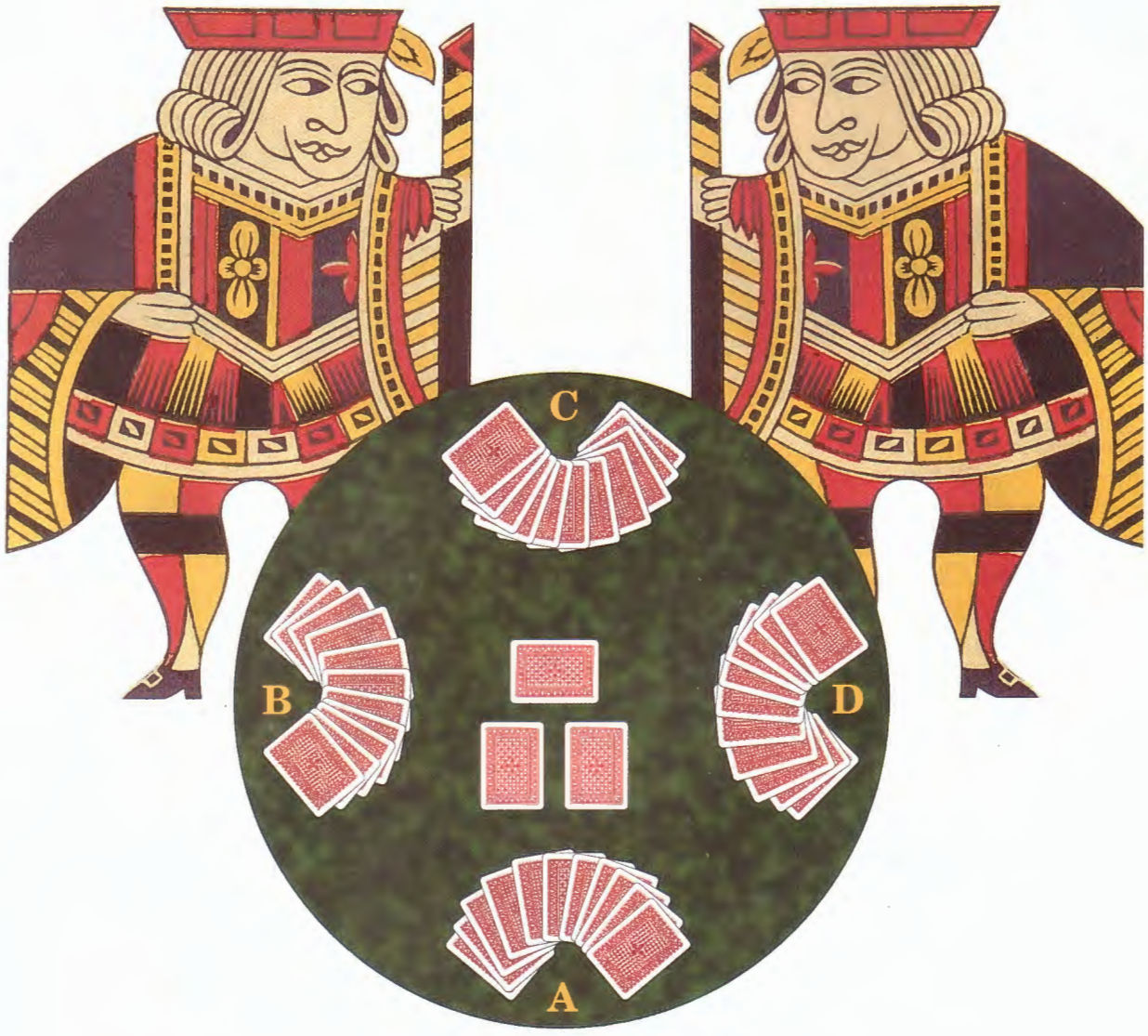
JUEGO PARA DOS, TRES Y SEIS JUGADORES

El buraco entre dos jugadores es como el normal de dos parejas, salvo que en este caso cada uno de ellos juega de un modo individual.
Si son tres los jugadores, hay dos modos de jugar:
— individualmente, en cuyo caso se colocan tres muertos (uno por jugador);
— un jugador contra los otros dos; en este caso sólo se colocan dos muertos y el primer jugador que toma un muerto juega contra los otros dos, que a partir de ese momento forman una pareja contra el primero y juntan los juegos que tuvieran expuestos por separado hasta entonces.
En el caso de ser seis los jugadores, tienen varias alternativas:
— formar dos equipos de tres jugadores cada uno, que se sientan alternadamente alrededor de la mesa y juegan como en el juego básico de dos equipos;
— formar tres parejas, con lo que disponen de las dos alternativas que se dan para tres jugadores.

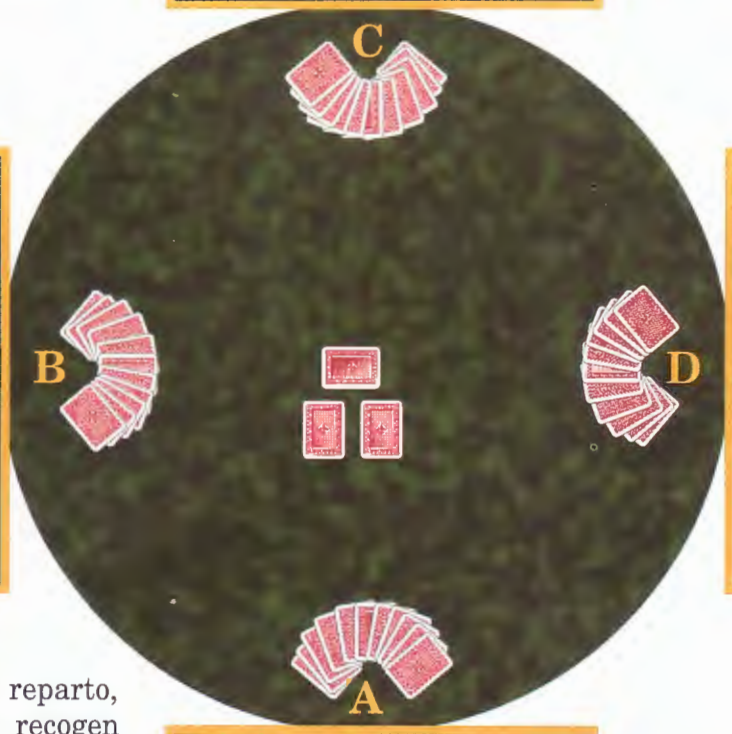
PARTIDA COMENTADA

A continuación se detallan todos los pasos de un juego parcial de una partida disputada por la pareja A-C contra la pareja B-D. Los distintos juegos parciales necesarios para que una pareja alcance los 2.000 puntos con los que se gana la partida de buraco se juegan de un modo similar. Sólo hay que tener en cuenta para la salida los puntos acumulados hasta el juego parcial en curso.

En cada uno de los pasos del juego siguiente se indican las cartas que los jugadores tienen en sus manos (cartas en abanico) y las cartas que exponen o han expuesto sobre la mesa.

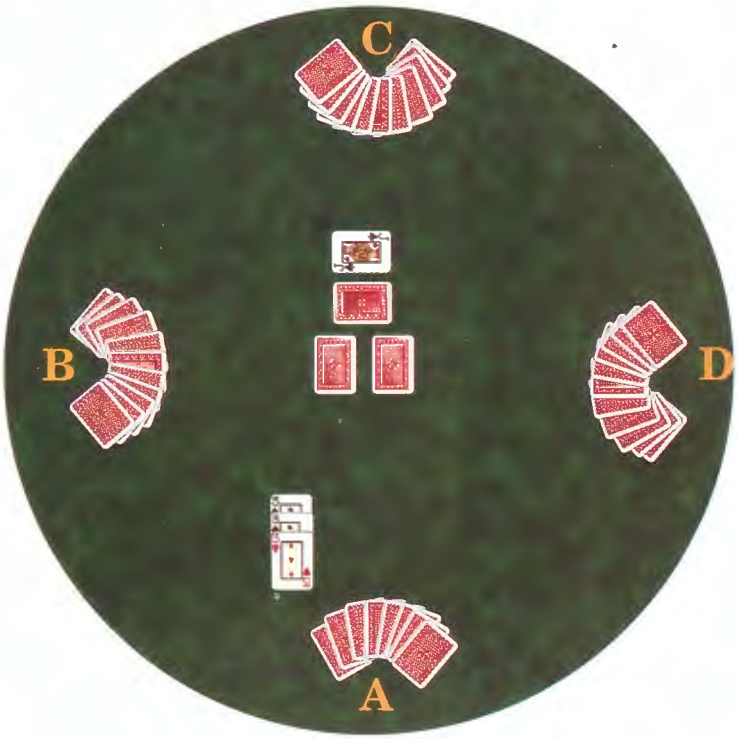


1 D (primer dador) baraja las 108 cartas (dos barajas inglesas completas y cuatro comodines joker) y C corta el mazo. D da 11 cartas a cada jugador, empezando por A y terminando por sí mismo. Antes de dejar la baceta separa los dos muertos de once cartas y los deja junto a ella.



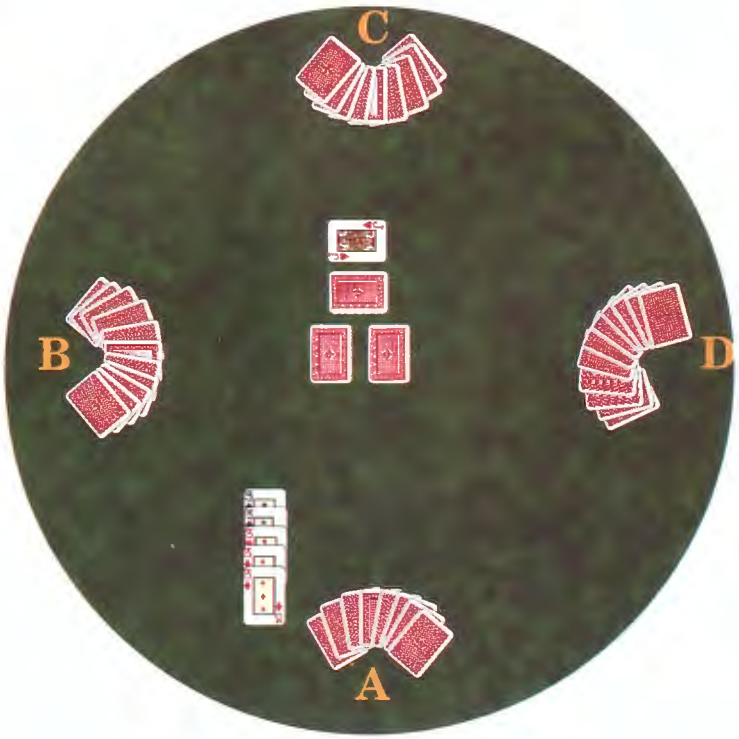
2 Terminado el reparto, los jugadores recogen sus cartas y las ordenan. Cada jugador lo hace de acuerdo con su estilo. Algunos prefieren ordenarlas por palos, mientras que otros lo hacen por el índice. Hay también jugadores que sólo ordenan las jugadas completadas.

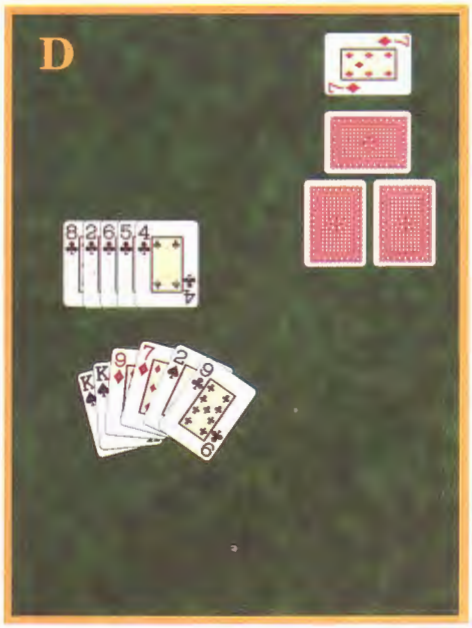
3 A, sentado a la izquierda de D, es el primero que juega. Con el tres de corazones que toma de la baceta y los dos treses de la mano provenientes del reparto inicial forma un trío que expone sobre la mesa. Exponer las combinaciones que se van logrando ayuda al compañero a organizar su juego. El turno de A termina con su descarte (rey de corazones).

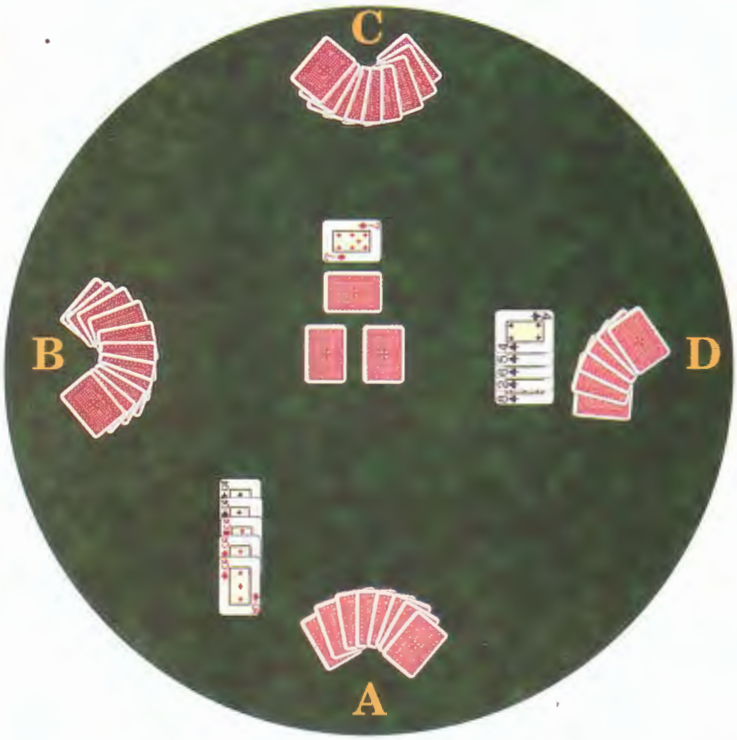


4 Después de A, siguiendo el sentido horario, es el turno del jugador de su izquierda, B. Éste toma una carta de la baceta (el ocho de diamantes) y deja otra en el pozo de descartes (la jota de tréboles), con lo que termina su turno.

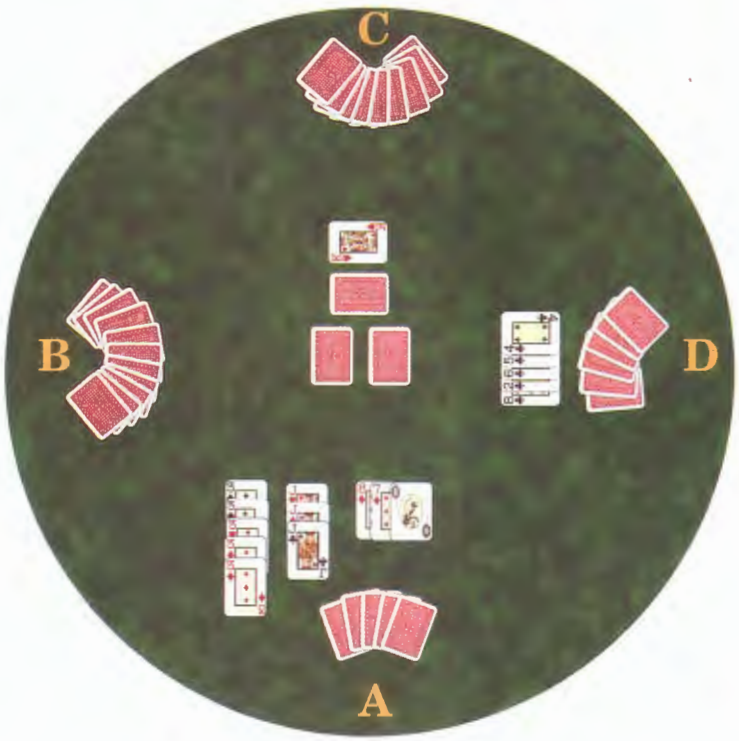
5 Ahora le llega el turno al jugador C, que también tiene dos treses (los dos de diamantes). Los coloca con los expuestos por su compañero A. La carta de la baceta (cinco de diamantes) la coloca en su mano y descarta otra en el pozo.



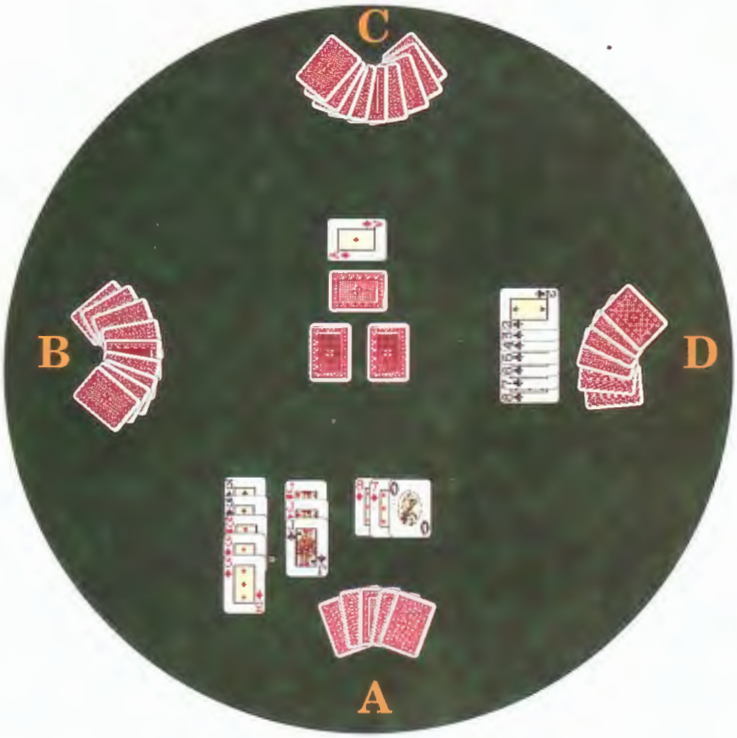


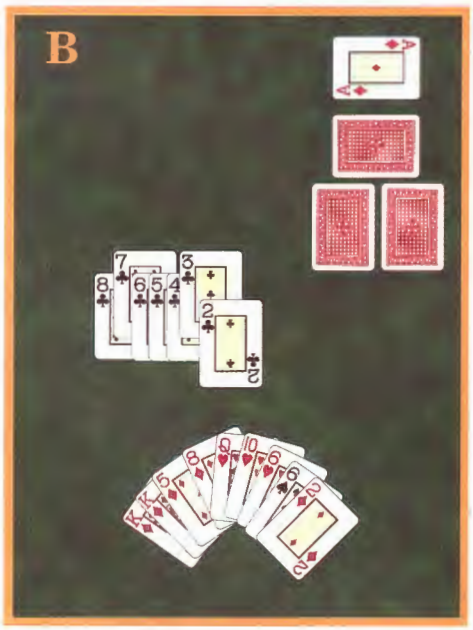


6 El turno llega a D, que lo inicia tomando una carta de la baceta. A continuación expone su escalera o secuencia de tréboles. Utiliza el dos de tréboles (comodín) en el lugar del siete y no coloca el nueve, ya que de este modo (con el siete y el tres de tréboles) puede formar una secuencia sin comodines desde el dos hasta el ocho.



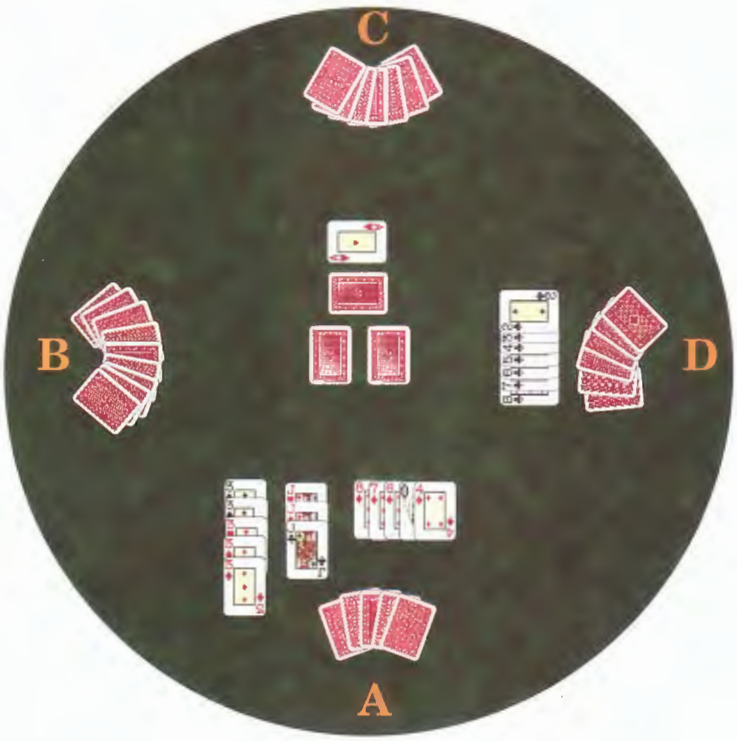
7 El turno de juego ha vuelto al jugador A, que toma el pozo. Expone un trío de jotas y una secuencia de diamantes (el ocho y el siete) que completa con un comodín joker. Termina su turno descartando en el pozo el rey de corazones.

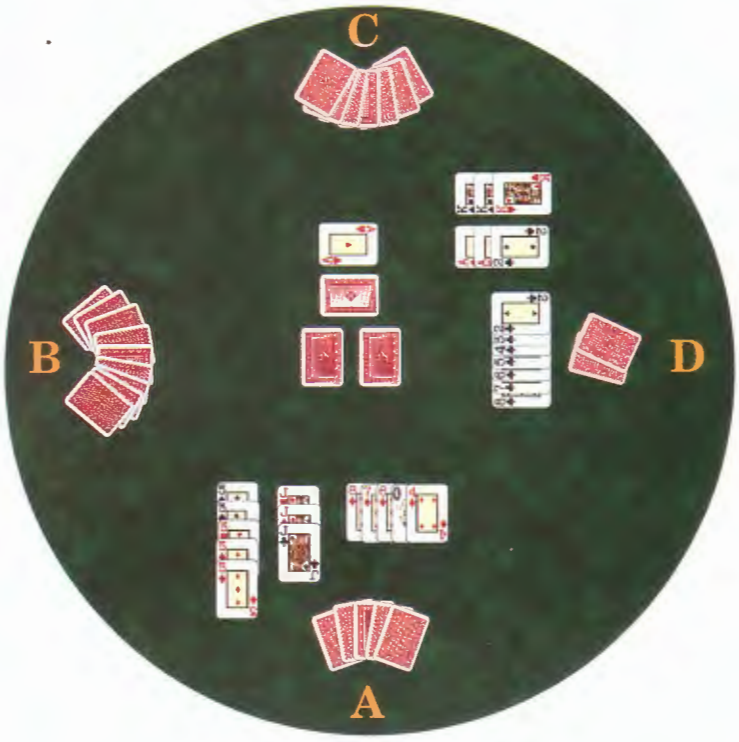




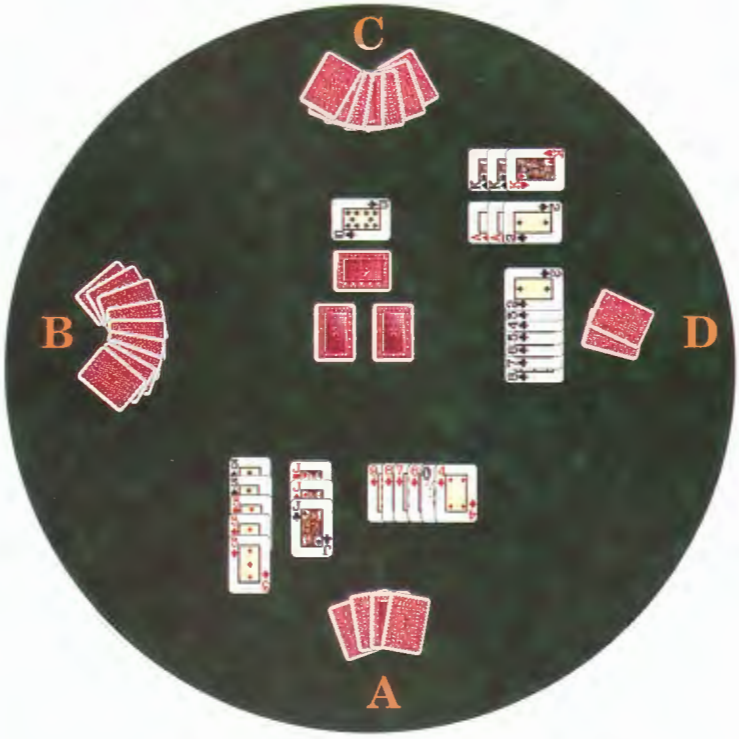
8 El jugador B toma el rey de diamantes de la baceta. Como tiene justamente las dos cartas de tréboles que faltaban en la secuencia expuesta por su compañero, las coloca en ella para completar la canasta (el siete de tréboles en el lugar del dos que hacía de comodín y esta carta después del tres, recuperando su valor natural).

9 C toma el as de diamantes de la baceta y, en la secuencia de este mismo palo iniciada por su compañero, coloca el seis en sustitución del comodín, que pasa a ser el cinco, por lo que también puede colocar el cuatro.

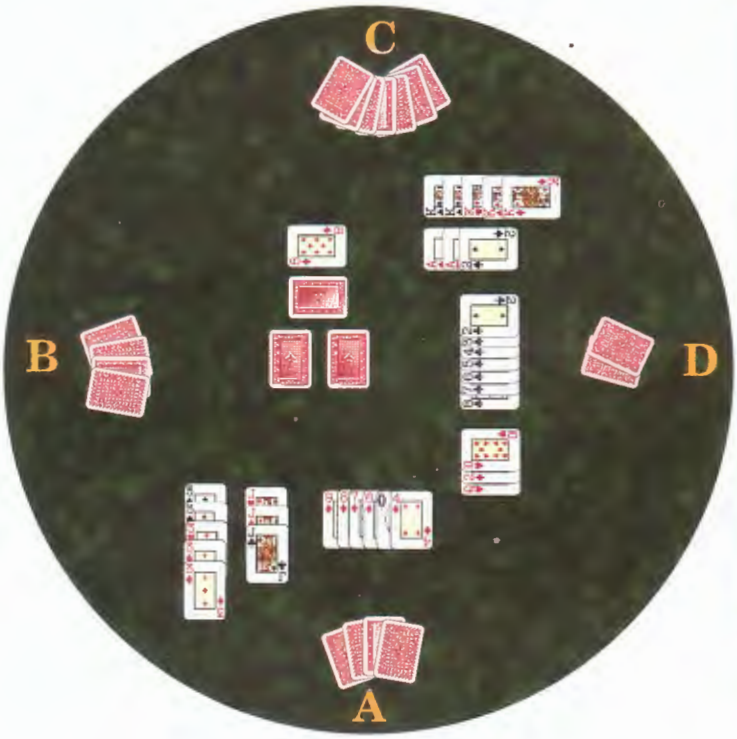




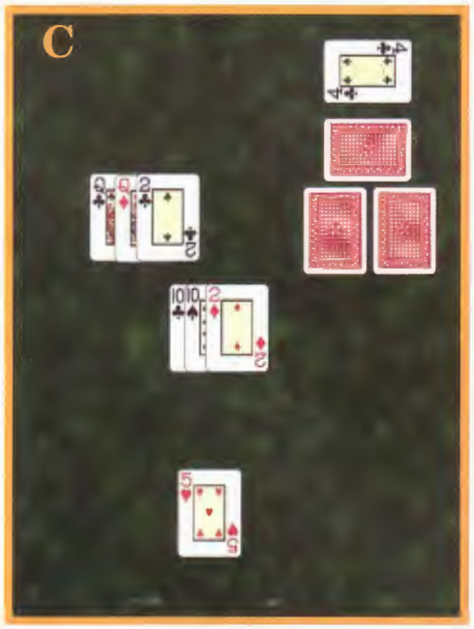
10 El jugador D toma el pozo y expone varias combinaciones de cartas: un trío de reyes y uno de ases, éste con la ayuda de un comodín. Después de dejar el siete de diamantes en el pozo de los descartes, sólo le queda una pareja de nueves que espera poder ligar con facilidad en un trío.



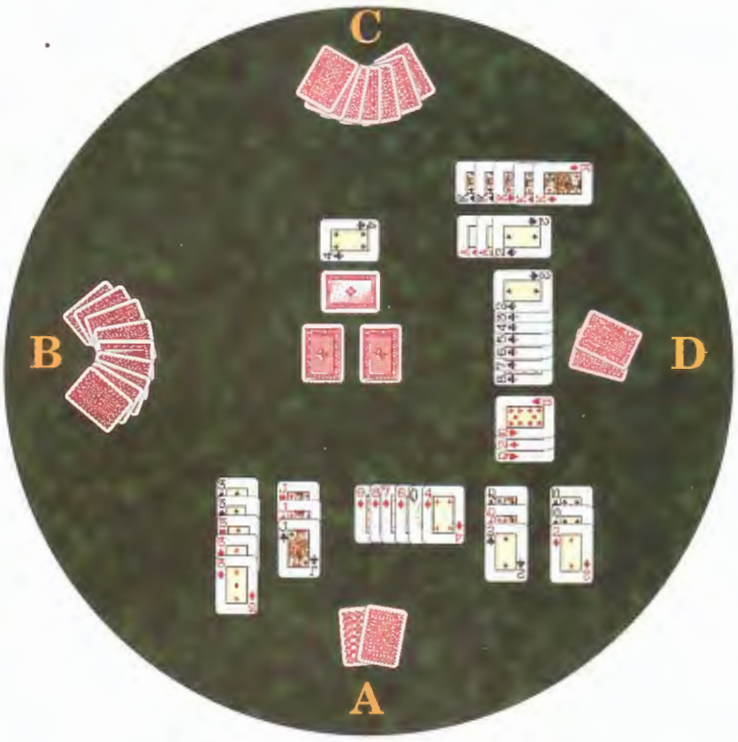
11 La carta que el jugador A (nueve de diamantes) toma de la baceta puede colocarla en la escalera de este palo que ha expuesto en su anterior turno de juego. Después de dejar el diez de tréboles en el pozo de descartes, aún le quedan cuatro cartas en la mano.



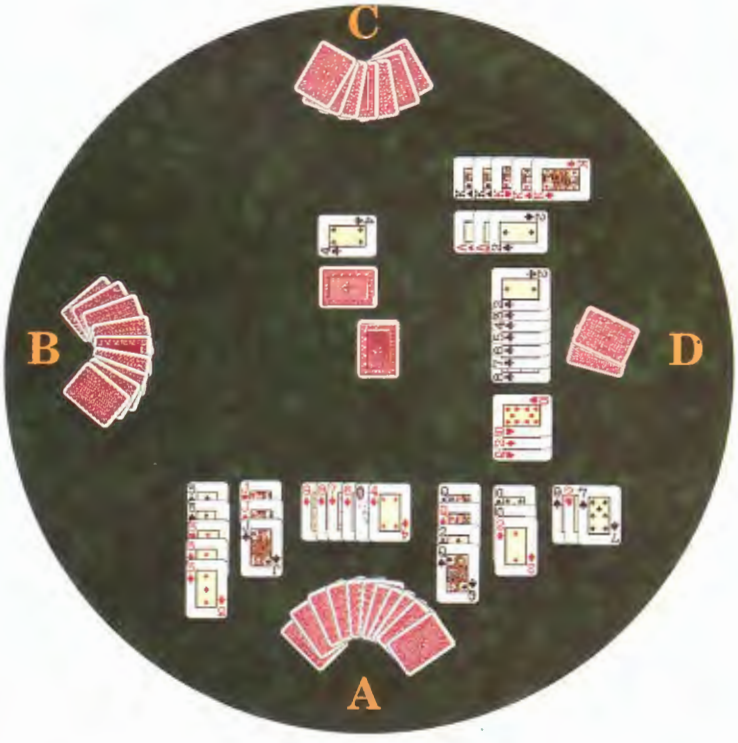
12 El jugador B toma una carta de la baceta, el ocho de corazones, y coloca sus dos reyes en el trío expuesto por su compañero, tras lo cual debe terminar su turno dejando una carta en el pozo de los descartes. Sin embargo, se le presenta el problema de que la carta que más le conviene dejar, el cinco de diamantes, es la más útil para la pareja contraria.



13 El jugador C toma una carta de la baceta, la dama de diamantes, que junto a la dama de tréboles de la mano y el dos de tréboles (usado como comodín) forman un trío. También expone un trío de dieces. Deja el cuatro de tréboles.



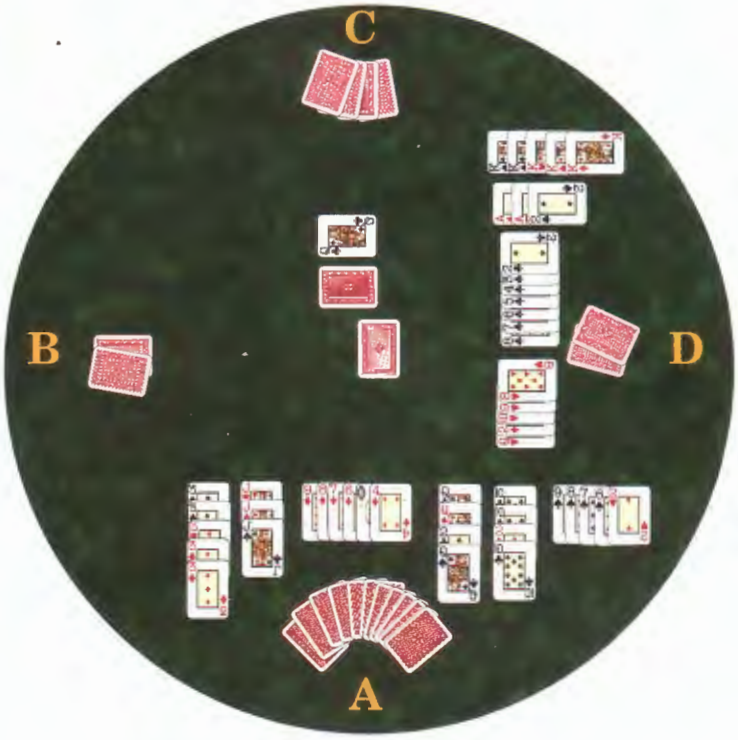
14 El jugador D tiene una pareja de nueves para terminar de ligar su mano. Como la carta que toma de la baceta, el ocho de picas, no le sirve para nada, la deja directamente en el pozo de los descartes.



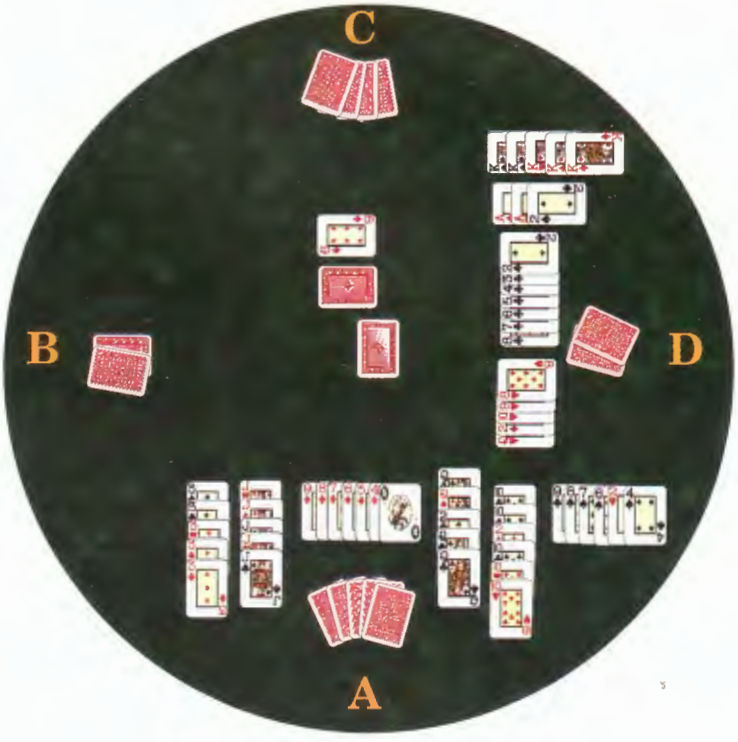
15 El jugador A toma el siete de picas de la baceta y expone la secuencia que forma con él: siete de picas-comodín-nueve de picas. Al dejar la dama de picas en el pozo se queda sin cartas y toma un muerto.

16 El jugador B toma el nueve de corazones de la baceta y lo coloca en la escalera de corazones; de este modo, también puede colocar el ocho de corazones que tenía en la mano. Termina el turno descartando el seis de picas en el pozo.

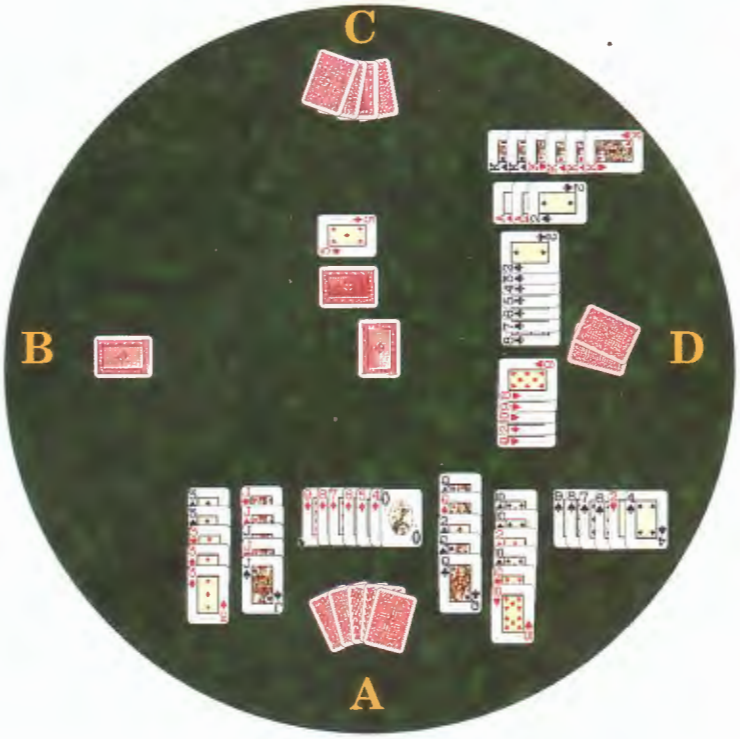
17 El jugador C toma el pozo y coloca el seis y el ocho de picas en la secuencia de este palo (el ocho sustituye al dos de corazones, utilizado como comodín). También coloca el diez de tréboles en el trío de dieces. Es importante acumular puntos exponiendo cartas ligadas.



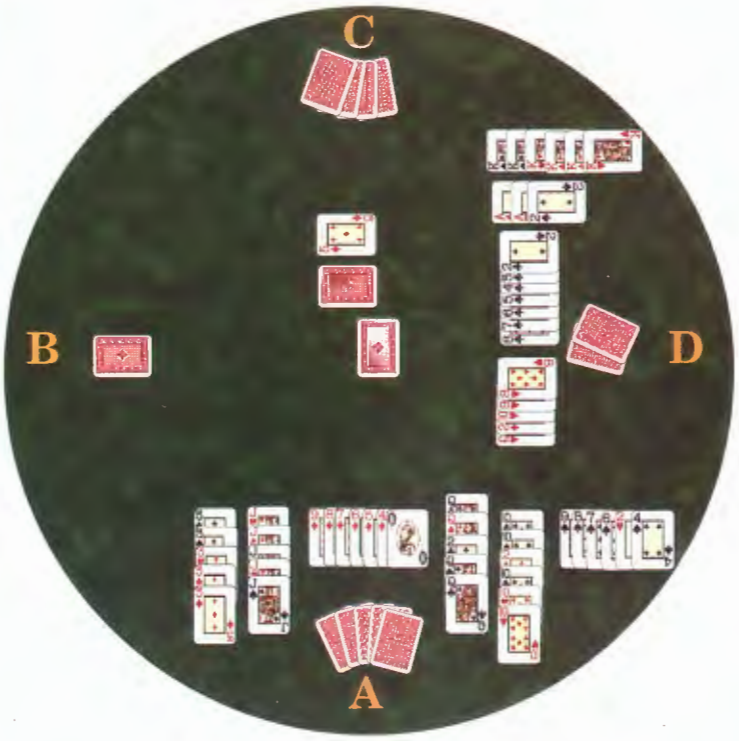
18 Nuevamente le corresponde jugar a D, que hace varios turnos que está tratando inútilmente de ligar la pareja de nueves para poder tomar el muerto, como paso previo al cierre del juego por parte de la pareja B-D. Tampoco lo consigue en esta ocasión, ya que la carta que toma de la baceta resulta ser la dama de tréboles.



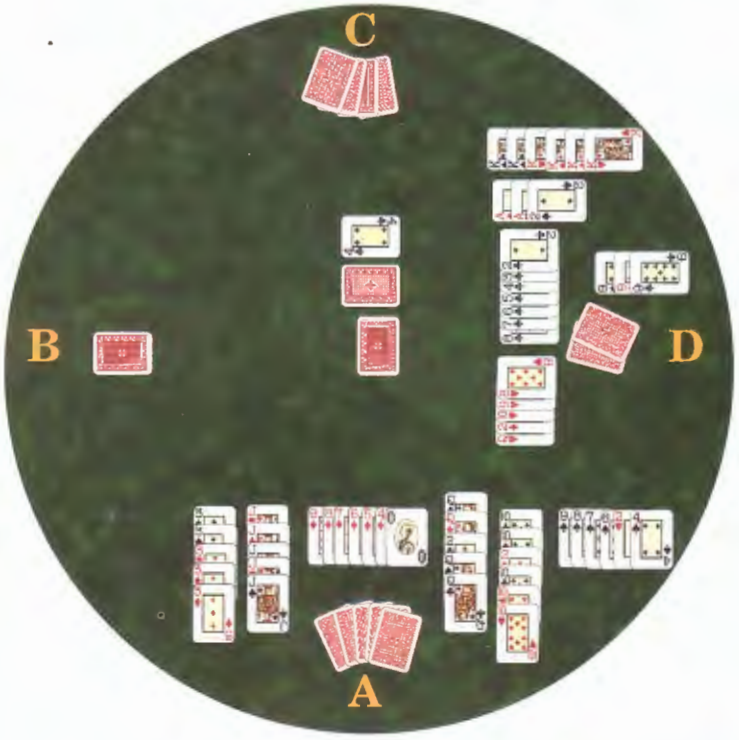
19 El jugador A toma el pozo, ya que puede colocar la reina de tréboles con las otras damas, y expone las cartas del muerto que ha tomado al final de su turno anterior: cuatro de picas, jotas de corazones y picas, y dieces de diamantes y corazones.



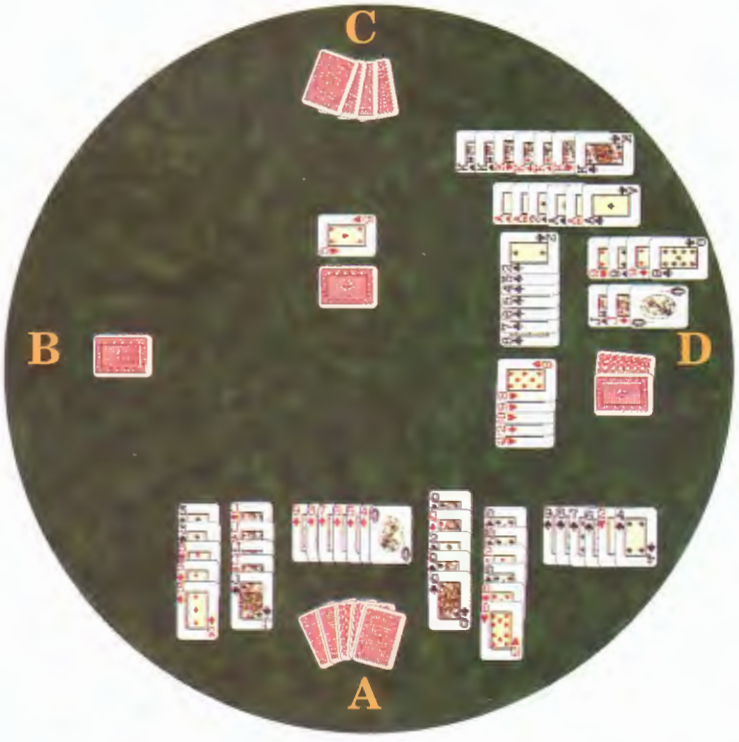
20 El jugador B toma carta de la baceta, el rey de corazones, que coloca con los otros reyes de la pareja. Ya sólo les falta un rey a esta pareja para tener la canasta. Después de dejar el cinco de diamantes en el pozo de los descartes, termina su turno quedándole ya sólo una carta para poder tomar el muerto.



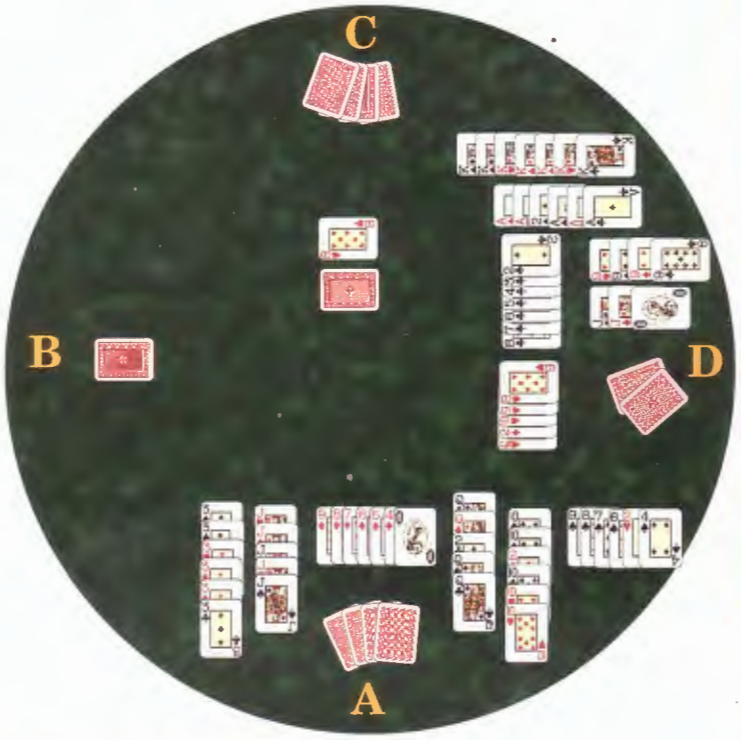
21 C toma el rey de tréboles de la baceta. Aunque esta carta no le liga en ninguna de las combinaciones que está haciendo la pareja, descartarla permitiría que la pareja B-D completara su canasta. Por ello se descarta del cuatro de tréboles.

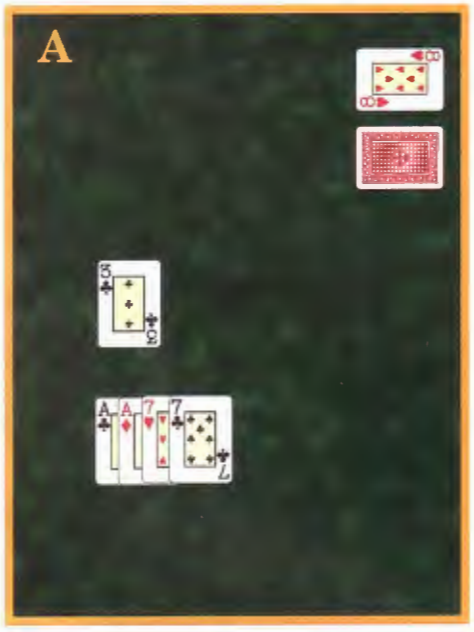


22 El jugador D toma el nueve de picas de la baceta, con lo que consigue ligar todas las cartas de la mano (trío de nueves). Ahora ya puede tomar el muerto como paso previo a cerrar.



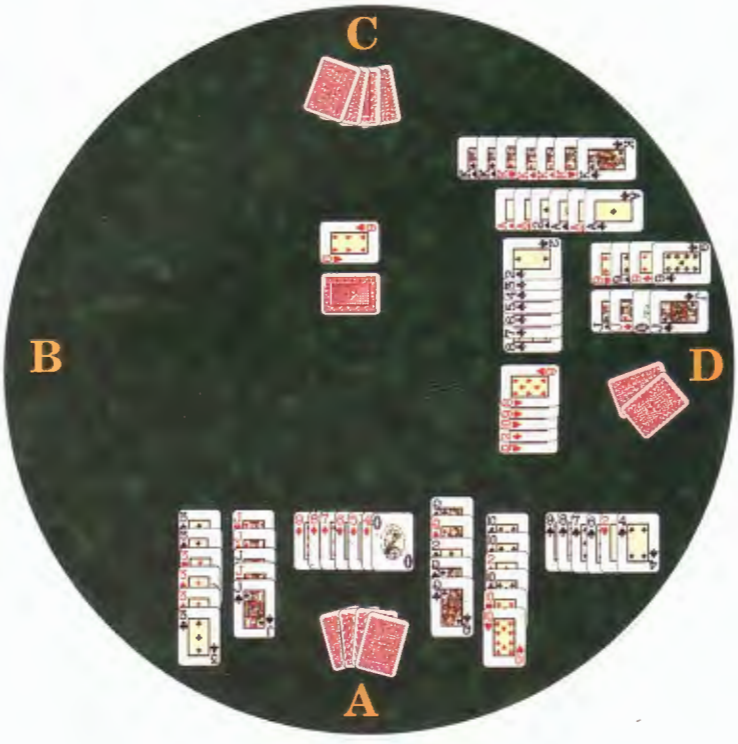
23 El jugador D puede hacer varias combinaciones con las cartas del muerto: un trío de ases, uno de jotas (con un joker), con el rey de tréboles completa la canasta y finalmente coloca el nueve de corazones con los otros nueves. Después deja el cinco de corazones en el pozo y termina el turno.

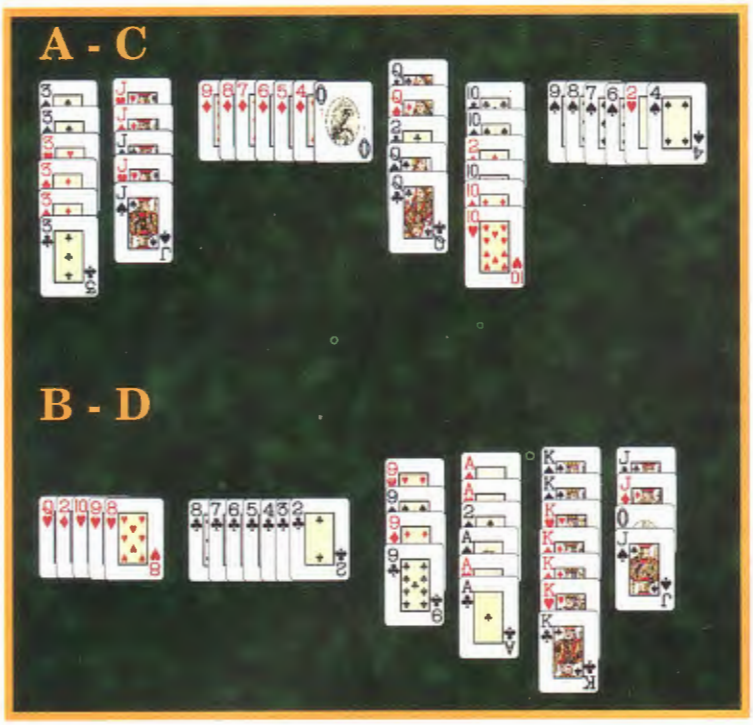




24 El jugador A toma el tres de tréboles de la baceta y lo pone con los otros expuestos. Como es el sexto, ya sólo falta uno para completar la canasta. Después de dejar el ocho de corazones en el pozo de los descartes, sólo le quedan dos parejas (ases y dieces) por ligar en la mano.

25 La carta que toma el jugador B de la baceta es la jota de picas, que puede colocar con las otras jotas. De este modo, al echar su última carta, el seis de corazones, el jugador B cierra, ya que se cumplen todas las condiciones preceptivas: han completado por lo menos una canasta (tienen dos) y han tomado un muerto.





26 Ahora las dos parejas deben proceder al recuento de los puntos acumulados durante la partida antes de la anotación final y la preparación de la nueva partida. El valor de las cartas expuestas es positivo y de ellas hay que descontar (valor negativo) el de las cartas que los jugadores tienen en la mano.

27 Muestra del cuadro de anotación de un juego parcial del buraco con los diversos conceptos desglosados. En el valor de las cartas se indica la diferencia entre los puntos positivos (cartas combinadas y expuestas en la mesa) y negativos (cartas de las manos); las canastas reales valen 200 puntos cada una.

	A-C	B-D
valor cartas	290-70=220	340-15=325
canastas simples	100	
canastas reales	200	400
cerrar	—	100
Total	**520**	**825**

En el juego del buraco es importante establecer una buena comunicación con el compañero, de modo que se complementen los dos juegos y pueda combinarse el mayor número de cartas posible. El mejor modo de realizar este juego conjunto es que los dos jugadores de la pareja expongan tan pronto como les sea posible las combinaciones que hayan conseguido formar en la mano. No tiene ningún objeto mantener en la mano las cartas combinadas. Por otra parte, el hecho de que en una combinación sólo pueda incluirse un comodín puede resultar tanto un inconveniente para formar canastas, como una ventaja para decidir el modo de utilizarlos, ya que una vez que una combinación tiene un comodín, no admite otros.

Tan importante como mantener la mencionada «comunicación» con el compañero es tratar de impedir que los contrarios realicen su juego. Es decir, hay que estudiar y recordar sus descartes, tanto para conocer qué combinaciones no tratan de ligar (y por tanto son más fáciles de conseguir en el bando propio) como para deducir qué tipo de juego están construyendo, en caso de que no esté expuesto. Naturalmente, aunque se tengan cartas de las combinaciones de la pareja contraria, hay que retrasar todo lo posible el descartarlas. Téngase en cuenta que descartar la carta que forma canasta a los contrarios equivale a regalarles 100 (canasta con comodín o simple) o 200 puntos (canasta sin comodín o real). Asimismo hay que tener en cuenta que si la combinación de los contrarios tiene comodín, es aún posible conseguir ligar la carta en una combinación propia y no tener que descartarla.

EL MAH-JONG

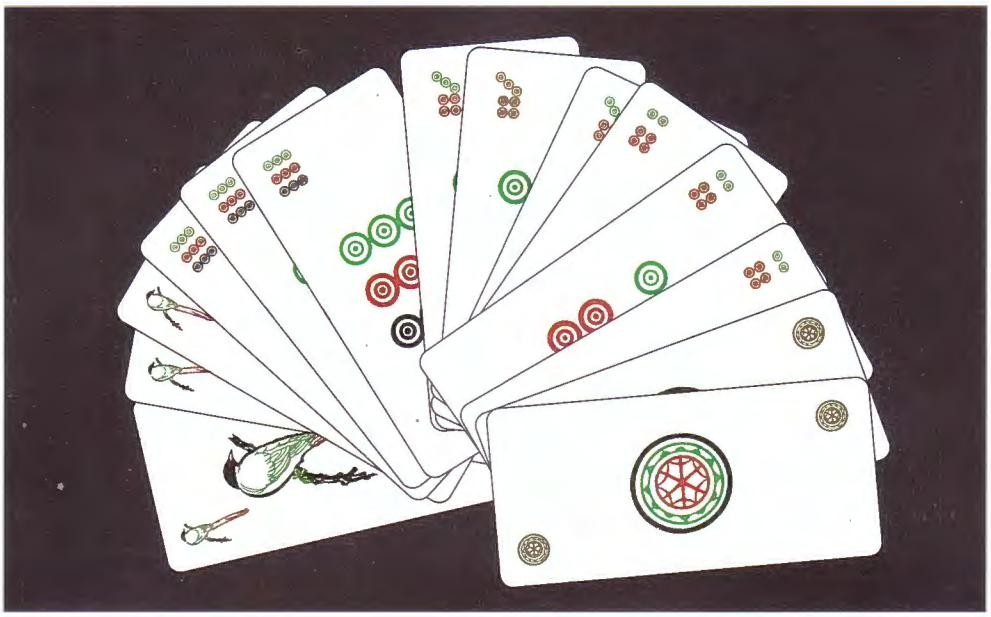
El mah-jong es un juego de origen chino que en las últimas décadas del siglo XIX logró una gran popularidad en la costa oeste de Estados Unidos, superando incluso la que tenía en su país natal. Las reglas del juego actual reflejan esta mezcla de orígenes: una mecánica muy similar a la de otros juegos occidentales (como el gin rummy) y un sistema de puntuación en el que se detecta fácilmente el gusto oriental.

El nombre de este juego (que también se escribe *mah jong*, *mah jongg*, *mah-jongg* e, incluso, *majong*) parece que proviene de un dialecto chino y significa «gorrión» o «pajarillo», en alusión al pájaro que adorna tradicionalmente el uno de bambúes de la baraja china de mah-jong.

OBJETIVO DEL JUEGO

Combinar las cartas de la mano formando cuatro grupos de tres cartas (secuencias o tríos) y una pareja de cierre (mah-jong) o, alternativamente, reunir cartas que permitan obtener una gran puntuación, aunque no se consiga cerrar.

El mah-jong original es un juego que se practica con fichas especiales. De él deriva la baraja de 144 cartas, que muestra los caracteres propios del juego en el que se basa.



Origen: **China**

Baraja: **especial de mah-jong o española**

N° de naipes: **144**

Jugadores: **4**

Duración de la partida: **de 4 a 8 horas**

Dificultad: ♣ ♣ ♣

Tipo de juego: **combinaciones de cartas**

TIPO DE BARAJA

El mah-jong se juega con una baraja especial derivada de un juego de fichas tradicional chino. Esta baraja consta de 144 cartas divididas en tres grupos: grandes series, honores y figuras.

La baraja de mah-jong con cartas españolas. Para obtener las 144 cartas de la baraja de mah-jong hay que tomar cuatro barajas españolas. De ellas se seleccionan los naipes desde el as (uno) al nueve de los palos de oros, bastos y copas, que compondrán las grandes series (108 naipes). Los caballos de estos palos (12) harán el papel de los «dragones», y los reyes de los cuatro palos (16) serán los «vientos». A estas 136 cartas se añadirá una sota de cada palo (4) y una serie del uno al cuatro de espadas (4): las «flores» y «estaciones».

LOS JUGADORES Y LOS VIENTOS

Las partidas de mah-jong se disputan entre cuatro jugadores, que juegan individualmente. En un juego tradicional, cada jugador tiene el nombre de uno de los puntos cardinales, que corresponden a cada uno de los vientos que siguen esa dirección: Este, Sur, Oeste y Norte. El primer jugador mano es el jugador Este, el jugador de su izquierda es Sur, el siguiente es Oeste (queda frente a Este) y el último es Norte, que queda a la derecha de Este y frente a Sur. Además, a cada uno de los jugadores le corresponde un número, del uno al cuatro, siguiendo el orden indicado (de Este a Norte, en sentido horario).

La rotación de los vientos. Aunque los jugadores no varían de posición a lo largo de la partida, sí lo hacen los vientos. No se produce ninguna variación si el jugador Este es el que consigue cerrar (hacer mah-jong). Si cierra otro jugador, los vientos se mueven un cuarto de vuelta, de modo que cada jugador se convierte en el viento anterior (Sur pasa a ser Este; Oeste es Sur; Norte es Oeste, y Este es Norte). Esta rotación prosigue hasta que los cuatro jugadores han sido Este.

Además, en cada juego hay un viento dominante, que empieza siendo Este. Cuando el primer jugador que ha sido Este vuelve a serlo, cambia el viento dominante a Sur, hasta

completar la siguiente rotación de vientos. Seguirá la rotación en la que el viento dominante será Oeste y, por último, la de Norte. Al término de esta rotación finalizará la partida. Es decir, una partida de mah-jong se compone de un mínimo de 16 manos o juegos parciales y un máximo indeterminado, ya que el viento no cambia mientras el jugador Este consigue mah-jong.

Adaptación a la baraja española. Se toman cuatro sotas (una de cado palo, distintas de las incluidas en las 144 cartas como honores) y, después de barajarlas, se colocan sobre la mesa para que cada jugador descubra una. Los jugadores se sentarán alrededor de la mesa siguiendo el orden de los palos (oros, copas, espadas y bastos). Estas cuatro sotas se pondrán juntas y ordenadas delante del jugador «oros», que será el primer jugador mano. A lo largo de la partida, al pasar la mano, se pasará también este grupo de sotas al jugador mano, de modo que siempre indique el palo dominante del juego. Cuando este grupo de sotas vuelva al primer mano, se descubrirá la siguiente sota, siempre en el orden indicado (oros, copas, espadas y bastos). La partida se completa cuando los cuatro jugadores hayan sido mano con cada uno de los palos.

LAS COMBINACIONES

Para hacer mah-jong y poder cerrar deben formarse cuatro combinaciones de tres cartas cada una y un par de cierre. Durante el juego, cada jugador tiene trece cartas. Por ello, para cerrar debe tomar una carta (*carta de mah-jong*), que puede ser la de su turno o la descartada por otro jugador. Sólo son válidas las combinaciones entre cartas del mismo palo, que pueden formar tríos o escaleras.

•*Tríos.* Los tríos están formados por grupos de tres cartas iguales del mismo palo y número. El valor de los tríos depende de las cartas que lo forman; así, los tríos de cartas del dos al ocho valen 2 o 4 puntos, según estén expuestos o en la mano; los de ases, nueves, caballos o reyes valen 4 u 8 puntos.

•*El kang*. Las combinaciones usuales del mah-jong son de tres cartas. Por ello, queda libre una cuarta carta, que el jugador puede añadir a un trío ya formado, aunque sólo como carta de honor (se coloca boca abajo delante del jugador, si el trío está en la mano, o sobre el trío si está expuesto). El valor del *kang* es cuatro veces mayor que el del trío. El jugador que forma un *kang* debe tomar otra carta de la baceta antes de descartarse.

•*Escaleras.* Sólo pueden estar formadas por tres cartas consecutivas del mismo palo. Es posible formar la escalera completa de un palo (es decir, las nueve cartas del palo, desde el uno al nueve) con las escaleras de la mano. Las escaleras de tres cartas no valen ningún punto (sólo sir-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

baceta Parte del mazo que se deja en el centro de la mesa para que los jugadores tomen cartas de él en el curso de la partida.

chow Petición de un jugador de la carta descartada por el jugador anterior, para formar una escalera que expondrá.

escalera Combinación de tres cartas consecutivas del mismo palo.

escalera real Combinación de nueve cartas, del uno al nueve, del mismo palo.

gran eunuco Jugador que tiene catorce cartas. No puede hacer mah-jong; debe pagar y no cobra al final del juego.

kang o cuadrado Grupo de cuatro cartas iguales. La cuarta carta del kang es carta extra de honor.

mah-jong Jugada en la que se tienen combinadas catorce cartas.

pequeño eunuco Jugador que sólo tiene doce cartas; no puede hacer mah-jong; paga y cobra al final.

pung Petición de un jugador de la carta descartada por otro jugador para formar un trío. Trío expuesto formado con ayuda del descarte de otro jugador.

trío Combinación de tres cartas iguales (número y palo).

DOBLAS

I. PARA TODOS	
Sota o espada propia	1
Dos sotas o dos espadas (*panache*, del uno al cuatro)	3
Cuatro sotas o cuatro espadas	5
Trío o cuadrado de rey del palo propio o dominante	1
Trío o cuadrado de cualquier caballo	1
Reyes o caballos exclusivamente (además de las que correspondan por los tríos o cuadrados)	1
Juego homogéneo (todas las cartas del mismo palo)	1
Escalera real (del uno al nueve del mismo palo)	1
Tres tríos en mano	1
Cuatro tríos en mano (además de la que corresponde por los tres primeros tríos)	1
Tres tríos en mano de unos o nueves	1
Cuatro tríos expuestos	1
Tres tríos en mano del mismo número (además de la que corresponde por los tres tríos)	1
Ases y nueves aunque no combinen (por cada uno)	1
II. PARA EL JUGADOR QUE HACE MAH-JONG *(además de las generales de todos los jugadores)*	
Por tomar la luna (la última carta de la baceta)	1
Por tomar la pieza que formaba kang a un jugador	1
Por no aceptar chow ni pung	1
Por tener cartas de un solo palo completado con caballos y reyes	1
Por juego de compensación (todos los reyes excepto el dominante, los tres caballos y el resto de cartas de un solo palo)	2
Por juego de parejas heterogéneas (gemelos)	2
Por tener juego capicúa (del uno al siete de dos palos)	2
Por tener todas las cartas del mismo palo (juego homogéneo)	3

ven para hacer mah-jong de un modo rápido). La escalera completa (del uno al nueve) de un palo vale 16 puntos expuesta y 64 puntos en mano. Si hay una parte expuesta y otra en la mano, se considera que no está completa y no vale ningún punto.

•*El par de cierre*. Debe estar formado por dos cartas iguales, que pueden ser de las grandes series, dos reyes o dos caballos. En ningún caso valen como par de cierre dos cartas consecutivas. El par de cierre sólo tiene valor en puntos si está formado por dos caballos o dos reyes del palo propio (el que le corresponde al jugador en ese momento).

CHOW, PUNG, KANG

Las combinaciones se hacen en la mano con la carta que cada jugador toma al principio de su turno. Sólo deben exponerse las cartas de una combinación cuando se toma el descarte de otro jugador para formarla.

•*Chow* o *acepto*. Es la acción de tomar una carta descartada por el jugador anterior para formar una escalera. Sólo puede hacerse con el descarte del jugador anterior, a menos que sea la carta de mah-jong.

•*Pung* o *tomo*. Es la acción de tomar el descarte de cualquier jugador para formar un trío. Si dos jugadores quieren la misma carta, uno para chow y otro para pung, la toma el jugador que pide pung. El juego prosigue a partir de este jugador.

•*Kang* o *cuadrado*. Es la acción de tomar la cuarta carta igual a las tres que se tienen formando un trío, expuesto o en mano. El kang tiene preferencia sobre el chow. Tras hacer un kang, el jugador que lo ha realizado toma una carta de la baceta y juega como si fuera su turno, prosiguiendo el juego a partir de él.

•*Carta de mah-jong*. Un jugador está *pumba* cuando sólo le falta una carta para terminar. Puede tener tres tríos o escaleras y dos parejas o cuatro tríos o escaleras y una carta sola, a la espera de formar la pareja. Se llama *carta de mah-jong* a esta carta que espera un jugador pumba para formar el mah-jong. Si esta carta es descartada por otro jugador, el que la espera para formar mah-jong tiene preferencia sobre cualquier otro que desee hacer chow, pung o kang. Si otro jugador también la esperase para formar mah-jong, tendría preferencia el primero al que le correspondiese jugar siguiendo el turno normal de juego. A efectos de premios, la carta de mah-jong no se considera de pung ni de chow.

DOBLAS

Algunas cartas o combinaciones se denominan *doblas* porque sirven para doblar la puntuación. Todas las doblas son acumulativas; gracias a

ellas la puntuación puede subir a grandes valores. Hay dos tipos de doblas: las que son para todos los jugadores y las que sólo lo son para el jugador que hace mah-jong.

LAS CARTAS DE HONOR

Se trata de ocho cartas especiales que no forman parte de ninguna combinación. Son las «flores» y «estaciones» (las cuatro sotas y del uno al cuatro de espadas). Si un jugador recibe una de esas cartas en el reparto inicial o bien la toma de la baceta en el transcurso del juego, debe exponerla y reemplazarla por otra de la baceta, ya que son cartas especiales que no sirven para hacer mah-jong.

La sota del palo de cada jugador es la sota propia. Asimismo, el jugador oros es el uno, el copas es el dos, el espadas es el tres y el bastos es el cuatro; por ello, la espada de cada jugador es la del mismo número. La sota y la espada propias constituyen una dobla cada una.

Si un jugador reúne las cuatro espadas o las cuatro sotas le corresponderán cinco doblas. Si reúne dos espadas y dos sotas de modo que puede formar una serie del uno al cuatro (recuérdese, oros = uno, copas = dos, espadas = tres, bastos = cuatro), logrará tres doblas.

INICIO DEL JUEGO

Se sortea el palo que corresponde a cada jugador; el jugador oros es el primer dador y el primer mano. Después de barajar el mazo, reparte trece cartas a cada jugador, en tres grupos de cuatro y una carta sola. A continuación se da una decimocuarta a sí mismo, antes de dejar el resto del mazo (baceta) en el centro de la mesa para que los jugadores tomen carta en su turno.

DESARROLLO DEL JUEGO

Como el jugador oros tiene catorce cartas, si éstas están combinadas puede cerrar de mano. Esto se llama *mah-jong de distribución* y se considera un juego máximo (1.000 puntos, que pueden convertirse en muchos más después de calcular las doblas). Si oros no tiene mah-jong, los otros jugadores pueden hacer *mah-jong de distribución* con la carta descartada por oros.

Antes de empezar a jugar, los jugadores exponen las cartas de honor que tengan y toman de la baceta tantas cartas como han expuesto. El juego del *mah-jong de distribución* se tiene en cuenta después de haber expuesto las cartas de honor y haber tomado otras cartas de la baceta.

Empieza el juego con el descarte de la decimocuarta carta del jugador oros (éste es siempre el primer jugador). Cualquiera de los otros jugadores puede tomar esta carta si tiene otras dos iguales para formar el trío o tres para el kang. El jugador que puede hacer una de estas combinaciones expone sus cartas, toma el descarte y deja una de las suyas. El juego continúa a partir de ese jugador. El jugador copas (éste es siempre el segundo jugador) también tiene la opción de tomar el descarte para formar una escalera.

Si ningún jugador toma el descarte, el jugador copas toma una carta de la baceta y se descarta de una de las suyas. A continuación se produce la misma situación que tras el descarte de oros. El juego continúa del mismo modo, siguiendo el orden de los palos excepto cuando la toma de un descarte altere esta sucesión normal de palos, que continúa a partir del jugador que ha tomado el descarte.

Si la carta que se toma de la baceta es una sota o una espada (distinta del rey), se expone y se toma otra

PUNTUACIONES Y JUEGOS MÁXIMOS

Puntuación para todos los jugadores

Combinación	Puntos Expuesta	En mano
Par de reyes propios o caballos	-	2
Tríos de las grandes series (del dos al ocho)	2	4
Tríos de las grandes series (unos o nueves)	4	8
Tríos de caballos o reyes	4	8
Cuadrados de las grandes series (del dos al ocho)	8	16
Cuadrados de las grandes series (unos o nueves)	6	32
Cuadrados de caballos o reyes	6	32
Espadas (uno a cuatro) y sotas (cada una)	4	-
Escaleras o secuencias	0	0
Escalera real (del uno al nueve del mismo palo)	16	64

Puntuación para el que hace mah-jong

Juego completo (mah-jong)	20
Pieza final:	
• en caso ordinario	2
• tomada de la baceta y que termine juego de escalera (por el centro o por un extremo) o para formar el par de cierre	4
• descartada por un jugador si es un caballo o un rey del palo propio	4
• tomada de la baceta si es un caballo o un rey del palo propio	6
Por no tener nada valuable	10
Por no tener nada de valor más que un trío de caballos o de reyes del palo propio o del dominante	32
Por no tener nada de valor más que un cuadrado de caballos o de reyes del palo propio o del dominante	32
Por conseguir hacer mah-jong el finalista servido	100

Juegos máximos y excepcionales

I. Juegos máximos

Mah-jong de distribución (el jugador oros hace mah-jong con las cartas del primer reparto; los otros jugadores sólo con el descarte del jugador oros).
Cuatro tríos en mano y un par de cierre (cámara oscura).
Cuatro tríos expuestos de números impares y una pareja también de números impares (o un juego equivalente con números pares).
Reyes. Tres tríos de reyes y un juego complementario cualquiera.
Caballos. Dos tríos y un par de caballos y un juego complementario cualquiera.
Caballos y reyes. En cualquier forma mientras combinen.
Mano de oros. Tres caballos de oros y cartas de oros combinadas.
Mano de bastos. Tres caballos de bastos y cartas de bastos combinadas.
Mano de copas. Tres caballos de copas y cartas de copas combinadas.
Escala progresiva. Uno-dos-tres, tres-cuatro-cinco, cinco-seis-siete, siete-ocho-nueve y un par de cierre; todas las cartas del mismo palo.
Parejas homogéneas. Juego de parejas del mismo palo.
Tarasca. Escalera real terminada por trío y pareja de unos o nueves; todas las cartas del mismo palo.

II. Juegos máximos excepcionales

Los apóstoles. Tres tríos de caballos y un juego parcial cualquiera.
Gran kang. Cuatro cuadrados de reyes y caballos y un par de cierre de vientos y dragones.
Pequeño kang. Dos cuadrados de reyes y caballos, dos tríos de reyes y caballos, y un par de cierre de reyes y caballos.
Los monarcas. Cuatro tríos de reyes y un par cualquiera.
Siete pares de honores. Cuatro de reyes y tres de caballos.
Las maravillas o los terminales. Uno y nueve de cada palo, un rey y un caballo de cada palo. Puede hacerse con trece cartas si son las del reparto inicial. Se completa con un as, un nueve, un rey o un caballo cualquiera.
Gemelos mayores. Pares de unos y nueves.
Terminales de unos y nueves. Unos y nueves de cada uno de los tres palos, repetidos hasta completar las 14 cartas.

carta de la baceta. Cuando un jugador está a solo una carta de completar mah-jong anuncia que está *pumba*. Si logra la decimocuarta carta que completa las combinaciones de su mano, dice *¡mah-jong!* y las muestra a los otros jugadores. Si la mano se da por válida, se procede al recuento final de los puntos conseguidos por cada jugador. El jugador que ha hecho mah-jong cobra de los otros tres jugadores. Si no ha sido el jugador oros, los palos se desplazan un cuarto de vuelta, pasando a tener cada jugador el palo del jugador anterior.

Los jugadores cuentan los puntos y las doblas conseguidos. Los tres jugadores que no han hecho mah-jong calculan las respectivas diferencias dos a dos. En cada caso, el jugador que ha acumulado menor puntuación paga la diferencia al de mayor puntuación. El jugador oros cobra y paga doble. Los pagos se realizan en forma de fichas o bien por anotación.

JUEGOS MÁXIMOS E INCOMPLETOS

Algunas combinaciones tienen un valor especial: 1.000 puntos para los juegos máximos y 2.000 puntos para los juegos máximos excepcionales. Estas valoraciones pueden variar según acuerdo de los jugadores.

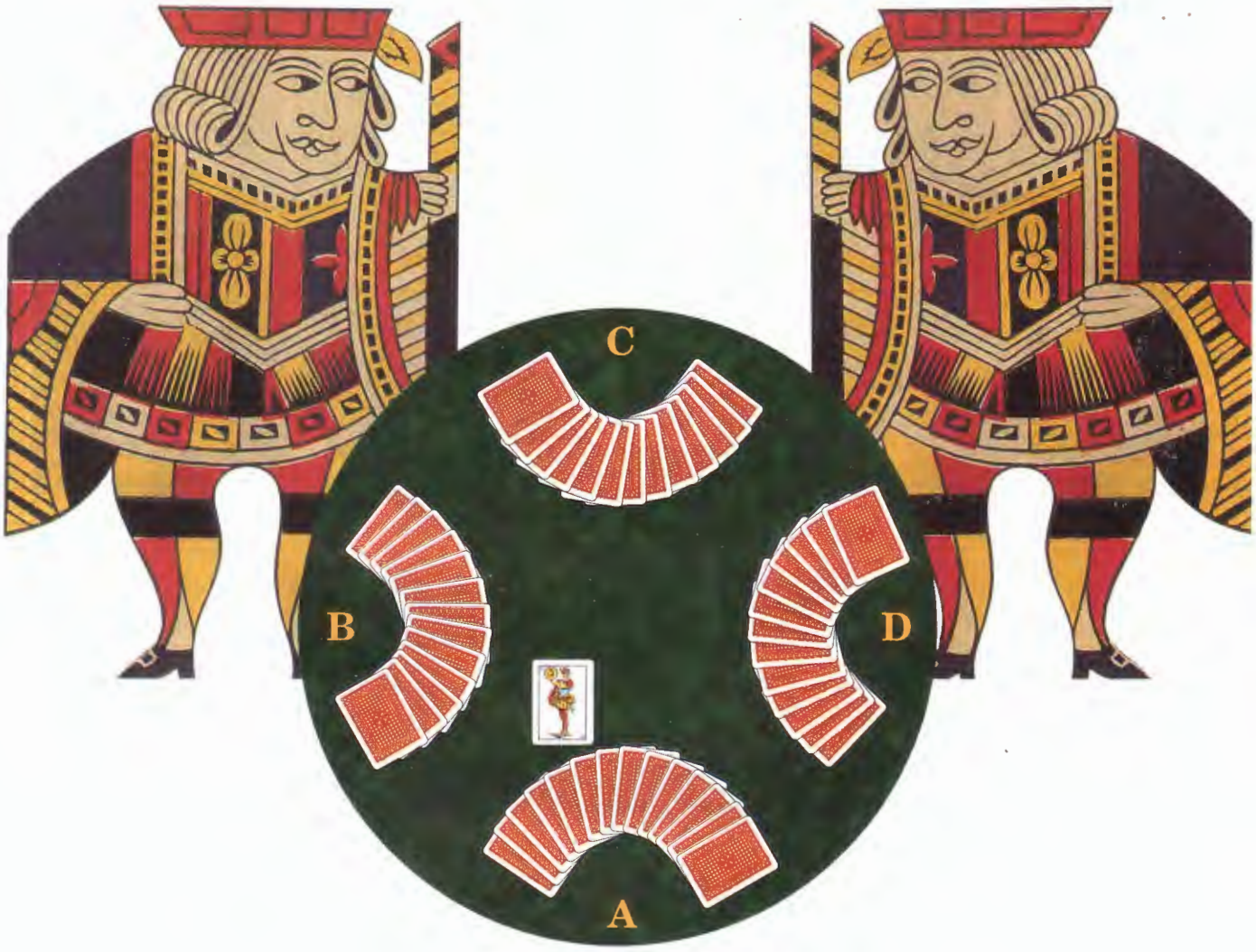
Juegos incompletos. Si un jugador esté pumba después de la primera jugada pero no consigue hacer mah-jong, se denomina *finalista servido* y tiene un premio de 50 puntos.

Un juego excepcional es reunir las «maravillas»: uno y nueve de cada palo, los cuatro reyes y los tres caballos. El jugador que las reúne se hace acreedor a un premio que es la mitad del de un juego máximo. Para hacer mah-jong debe añadir una pareja cualquiera de estas maravillas a las trece que ya tiene.

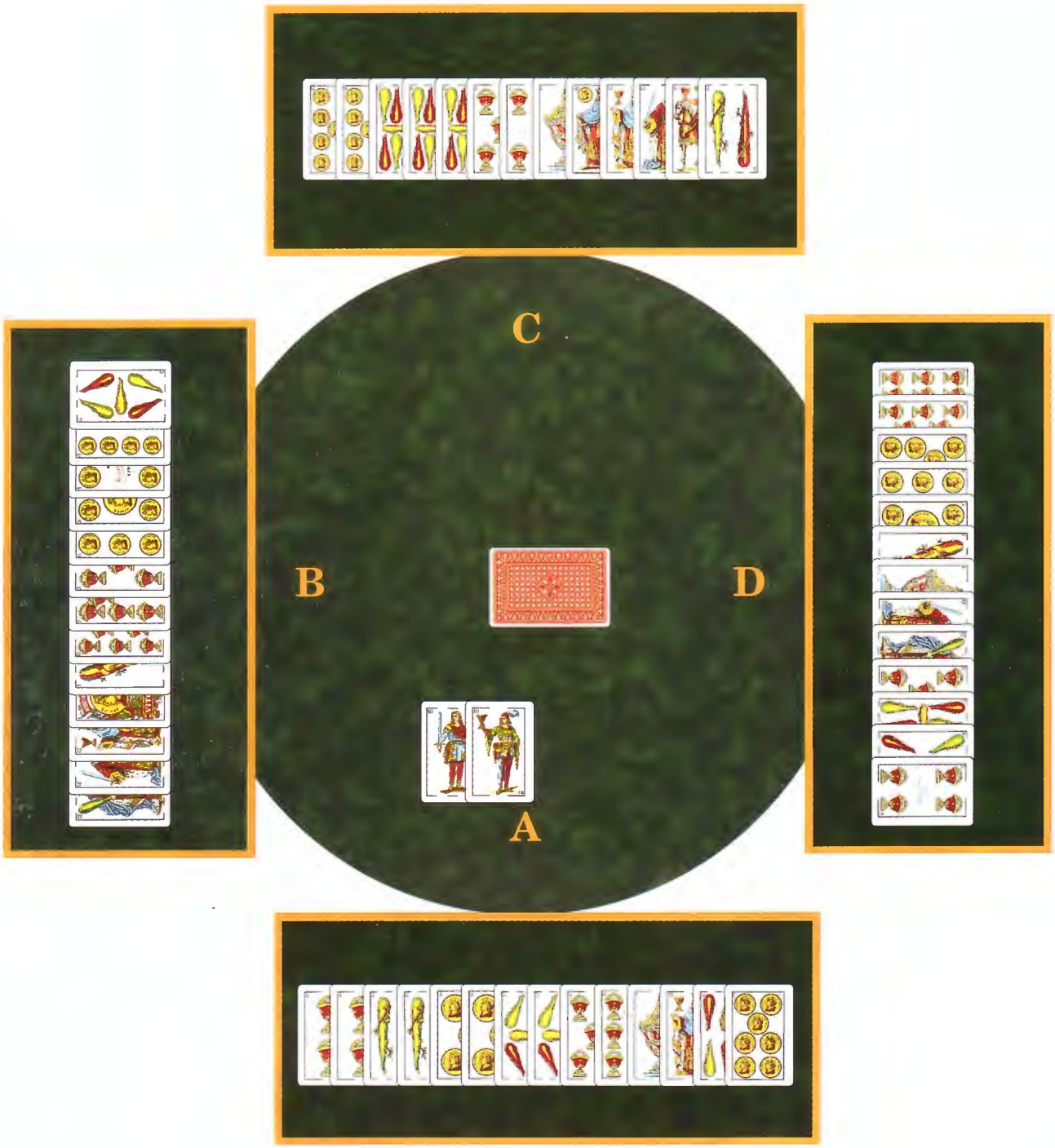
PARTIDA COMENTADA

A continuación se desarrollan los diversos pasos de una mano de mah-jong, desde el sorteo inicial hasta el recuento de las jugadas obtenidas por los jugadores y la anotación de las puntuaciones compensadas entre ellos.

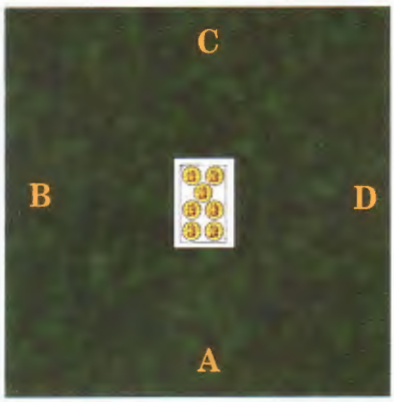
Una partida completa de mah-jong se compone de un mínimo de dieciséis juegos como el siguiente, ya que cada jugador se designa por un palo (oros, copas, espadas o bastos) y en cada juego hay un palo dominante. La combinación de estas dos variaciones de palos da el resultado de las dieciséis manos. Debe tenerse en cuenta que los jugadores no cambian de palo si el jugador que hace mah-jong es el jugador oros, es decir, el jugador mano.



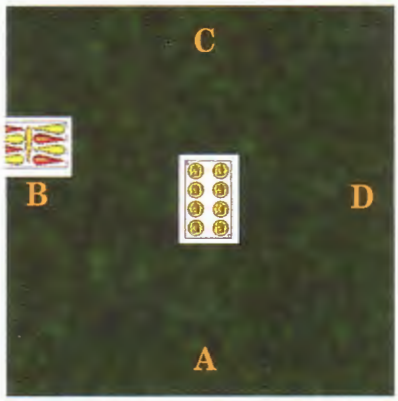
1 Después del sorteo inicial, ha correspondido al jugador A ser el primer oros, o sea, el primer dador o mano. En esta primera mano el palo dominante es oros; por ello, la sota de oros se encuentra delante del jugador A, que reparte trece cartas a cada jugador (tres grupos de cuatro cartas y una carta sola) y se da a sí mismo una decimocuarta.



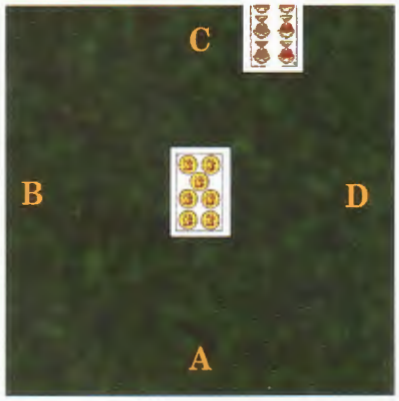
2 El jugador A expone sus dos sotas y toma dos cartas de la baceta para sustituirlas. Estas dos cartas son cartas de honor y proporcionan puntos extras, pero no sirven para combinar y formar mah-jong. Los jugadores ordenan sus cartas de acuerdo con la posible estrategia que desarrollarán, que estará basada en las cartas recibidas al inicio del juego. Hay que tener en cuenta que, si se quiere hacer una jugada especial, debe tenerse al menos la mitad de las cartas necesarias para ello después de la primera jugada. En caso contrario, es muy difícil conseguirlo, ya que si no se tienen parejas no puede hacerse pung para tomar la tercera carta cuando la descarte otro jugador. Asimismo, hay que pensar que otro jugador puede estar tratando de componer, si no el mismo juego, sí alguna de las jugadas que lo componen.



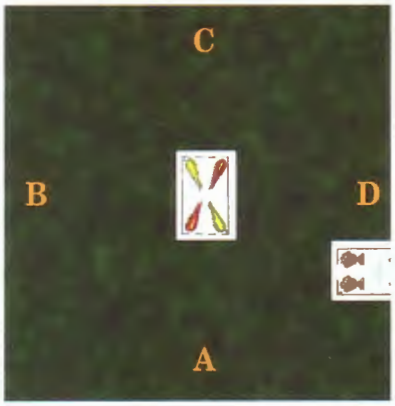
3 El jugador A inicia el juego dejando una de sus cartas (el siete de oros), con lo que se queda con trece.



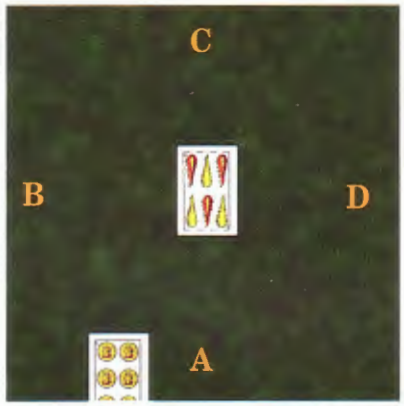
4 El jugador B toma el nueve de bastos (una doble aunque no combine) y deja el ocho de oros.



5 Después de tomar el seis de copas de la baceta, el jugador C deja también (como A) el siete de oros.

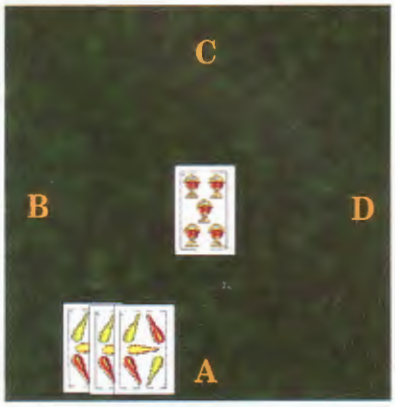


6 D toma también una carta de la baceta, el cuatro de copas, y deja otro cuatro (el de bastos) en la mesa.



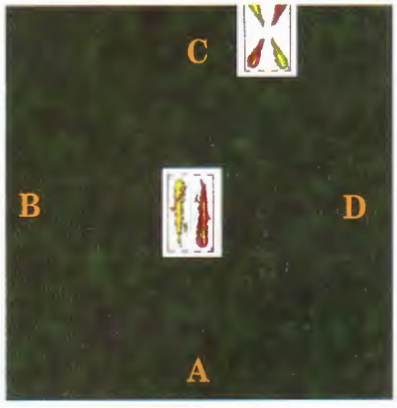
7 Vuelve a ser el turno de A, que toma el seis de oros de la baceta y se descarta del seis de bastos.

8 El jugador B también toma el seis de oros de la baceta. Deja el cinco de oros y A dice: *¡pung!*

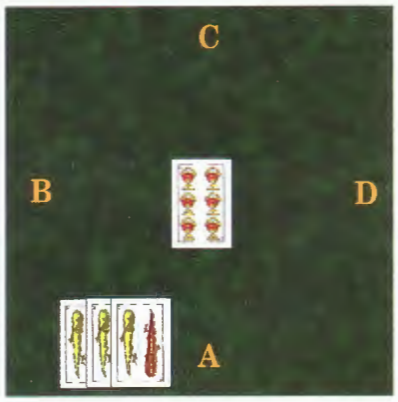


9 El jugador A saca otros dos cinco de bastos para formar un trío. Deja el cinco de copas.

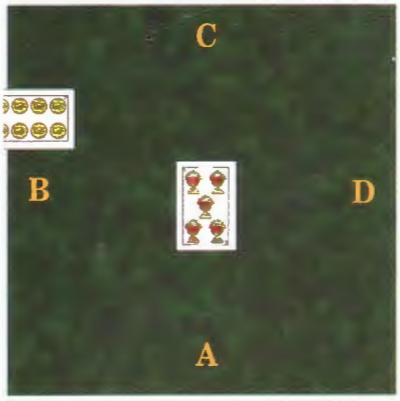
10 Vuelve a ser el turno del jugador B, que toma el tres de copas de la baceta y lo deja sobre la mesa.



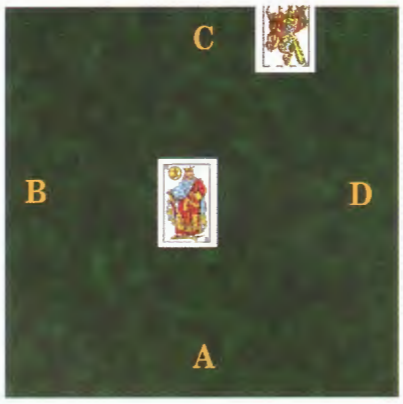
11 C toma el cuatro de bastos de la baceta y descarta el dos de ese mismo palo, con el que A hace pung.



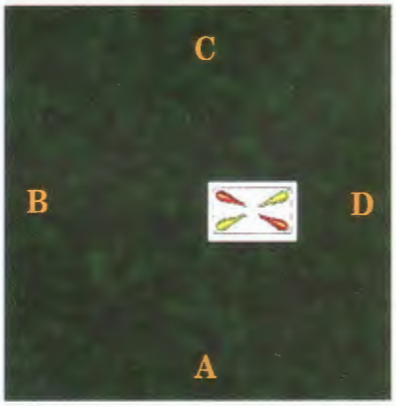
12 El jugador A muestra sus otros dos doses de bastos para formar el trío. Deja el seis de copas.



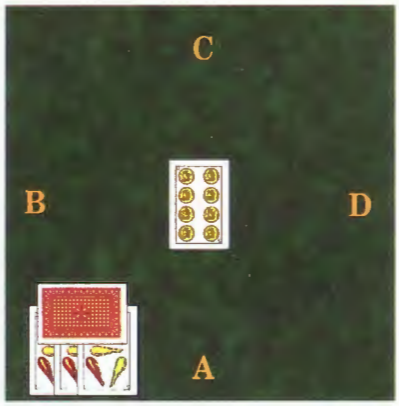
13 El jugador B vuelve a tener el turno. Toma el ocho de oros y deja el cinco de copas.



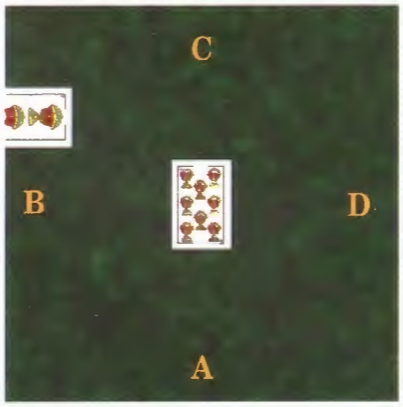
14 El jugador C toma el caballo de bastos de la baceta y se descarta del rey de oros.



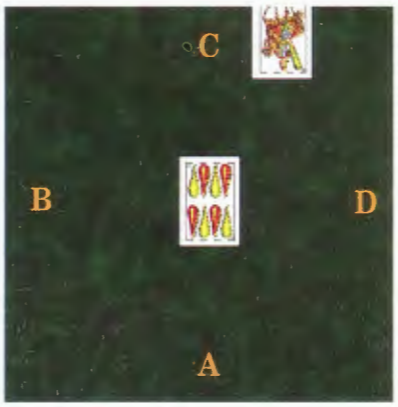
15 El jugador D toma el cuatro de bastos de la baceta, que deja sobre la mesa al no poder utilizarlo.



16 A toma el cinco de bastos de la baceta, con lo que hace kang. Por ello toma otra carta.

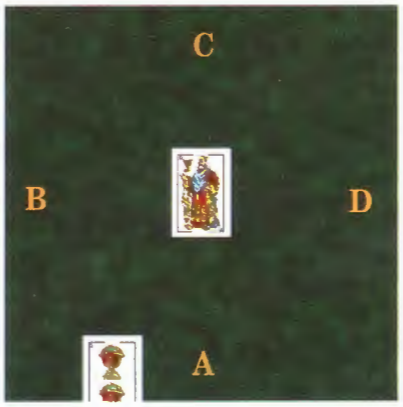


17 El jugador B toma el dos de copas de la baceta y deja el ocho de este mismo palo.

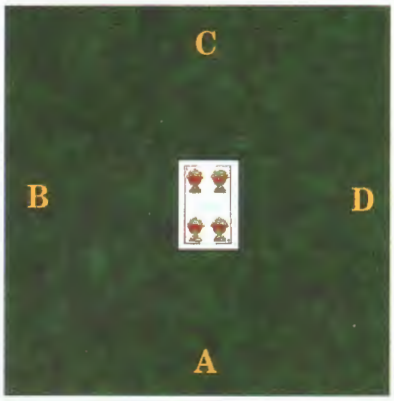


18 El jugador C toma un nuevo caballo de bastos de la baceta y se descarta del ocho de bastos.

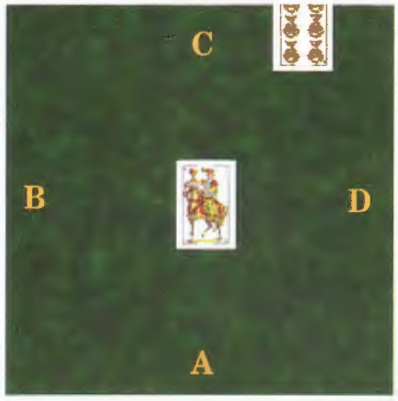
19 D toma un as de oros de la baceta (una doble) y deja el cuatro de copas sobre la mesa.



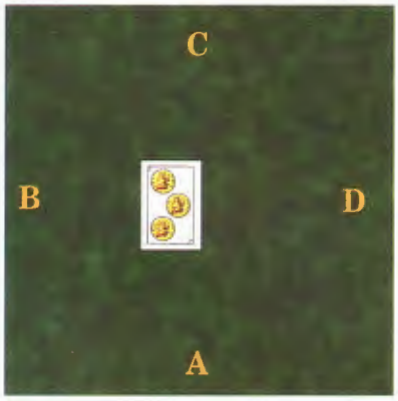
20 En su nuevo turno, el jugador A toma el dos de copas de la baceta (forma un trío) y descarta el rey.



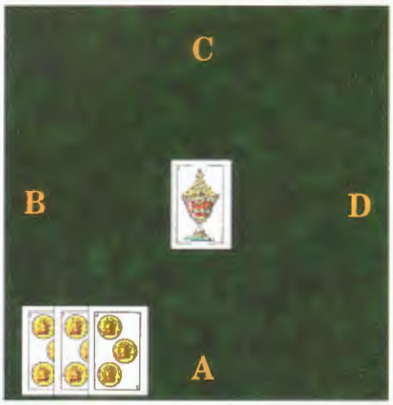
21 El jugador B descarta la misma carta que toma de la baceta y que es el cuatro de copas.



22 El jugador C descarta el caballo de copas, después de haber tomado el seis de copas de la baceta.

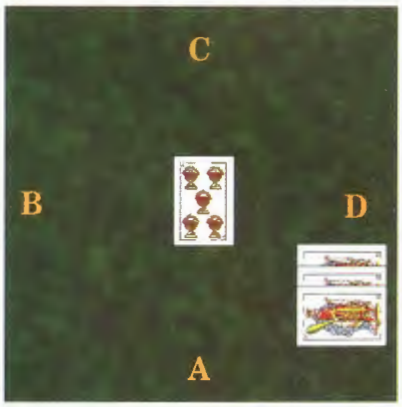


23 Con la carta descartada por el jugador D, el tres de oros (que es la de la baceta), A hace otro pung.

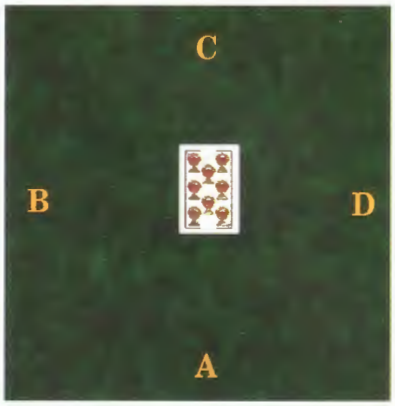


24 Después de hacer el trío de treses de oros, el jugador A, que está pumba, se descarta del as de copas.

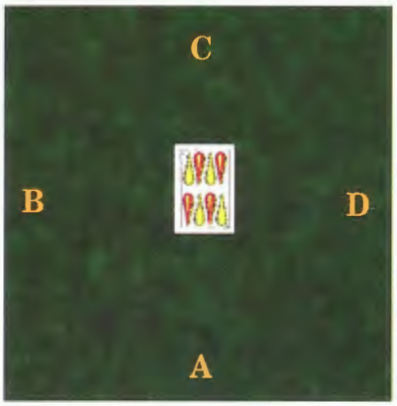
25 El jugador B toma el caballo de oros de la baceta y descarta el rey de bastos, que toma D.



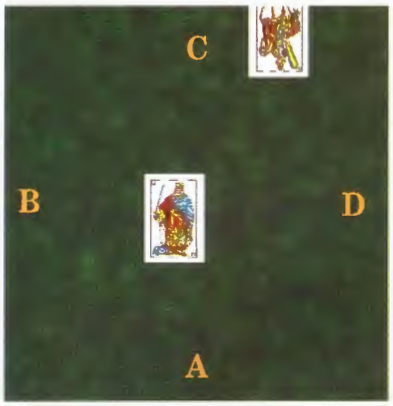
26 D hace un trío de reyes de bastos con el descartado por B, y deja el cinco de copas sobre la mesa.



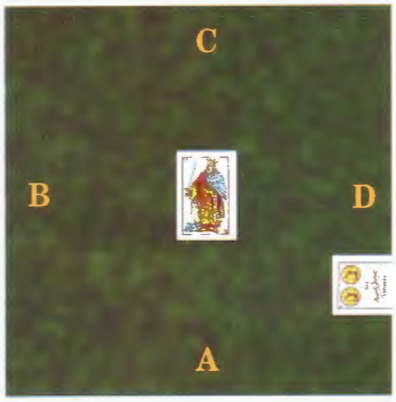
27 Después de D, vuelve a ser el turno de A, que toma el ocho de copas de la baceta y lo descarta.



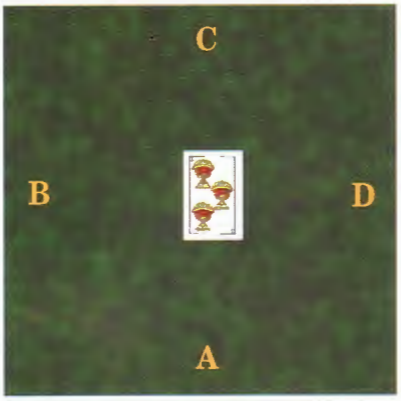
28 B también se descarta de la misma carta que toma de la baceta, el ocho de bastos.



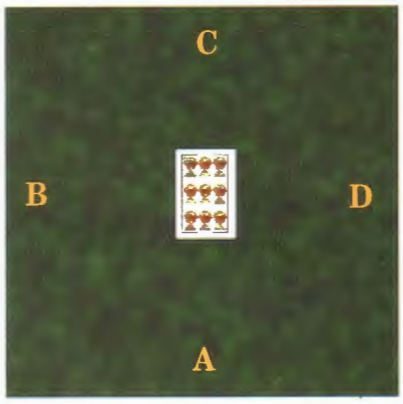
29 C toma un tercer caballo de bastos (tiene un trío en mano) y descarta el rey de espadas.



30 El jugador D toma una nueva carta de la baceta, el cuatro de oros, y deja el rey de espadas.

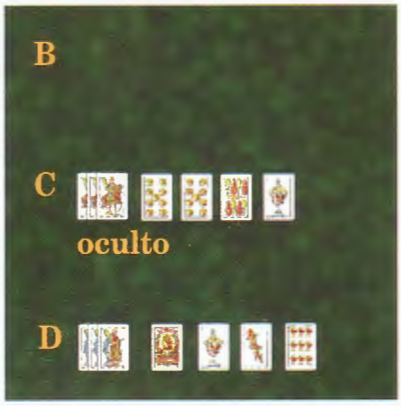


31 El jugador A vuelve a dejar sobre la mesa la misma carta que ha tomado de la baceta, el tres de copas.



32 El jugador B también se descarta de la misma carta que toma de la baceta, el nueve de copas.

33 El jugador A logra el mah-jong con el nueve de copas que ha descartado el jugador B. Forma cuatro tríos (uno es un kang) de las grandes series, y un par de cierre de dos nueves, que le dará dos doblas. También tiene dos sotas (8 puntos). Además, como es oros, cobra y paga doble. Cada jugador le habrá de dar 236 puntos.



34 Después de comprobar el mah-jong del jugador A y de adjudicarle los puntos que le corresponden (siempre se paga primero al jugador que ha hecho mah-jong), los otros tres jugadores muestran sus juegos y descartan todas aquellas cartas que no representan nada valuable, ni son una dobla sin combinar (unos y nueves).

35 El jugador B no tiene nada valuable, por lo que no puede doblar nada. Los jugadores C y D tienen la misma puntuación (128 puntos), por lo que no deberán pagarse nada y cobrarán esos puntos de B. C y D tienen la misma puntuación porque el trío oculto de C se compensa con la dobla que representa para D el trío de reyes de su palo.

Al tratar de construir sus combinaciones, un jugador debe estar atento no sólo a sus descartes, sino también a las combinaciones realizadas por los otros jugadores.
Recuérdese que, si un jugador quiere una carta para hacer un cuadrado, tendrá preferencia sobre el chow.
Cuando un jugador está pumba, hay que dejar de hacer grandes combinaciones y guardar doblas (unos y nueves) para aumentar el valor de la mano, en el caso de que no se pueda conseguir mah-jong rápidamente.

La Mona

La mona es uno de los primeros juegos que aprenden los niños, ya que su sencillez y la claridad de su objetivo lo hacen apto para que todos los miembros de la familia puedan divertirse juntos.

Como este juego se basa en formar parejas de cartas, han surgido numerosas barajas de fantasía, con dibujos generalmente basados en personajes infantiles populares. En estas barajas suele figurar una carta sin pareja, de la que los jugadores deben deshacerse antes del final del juego.

Objetivo del juego

No ser el último en desembarazarse de todas las cartas, formando parejas del mismo índice.

El actor inglés Charles Laughton en un fotograma del film «La vida privada de Enrique VIII».

Origen: **España**

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **52**

Jugadores: **de 2 a 8**

Duración de la partida: **10-15 minutos**

Dificultad: ♣

Tipo de juego: **emparejar cartas**

NÚMERO DE JUGADORES

En una partida de mona puede participar cualquier número de jugadores a partir de dos. Sin embargo, si los jugadores son muy numerosos, les corresponden pocas cartas a cada uno y puede hacerse muy difícil formar parejas y eliminar jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar a la mona puede servir cualquier baraja que tenga, como máximo, una carta desparejada. Lo más corriente es tomar una baraja inglesa y esconder una de sus cartas para que quede desparejada.

VALOR DE LAS CARTAS

En el juego de la mona las cartas no tienen ningún valor. Si se juega con una baraja española o inglesa, se consideran iguales las cartas que tienen el mismo índice y estas son las que se deben emparejar.

Puede observarse que no es lo mismo poder emparejar una carta de un índice con otras tres cualquiera del mismo índice, que sólo poder hacerlo con otra concreta, como en los juegos especiales de parejas cuyas reglas están basadas en el juego de la mona. En una baraja inglesa pueden establecerse limitaciones con los palos, exigiendo que sólo formen pareja las cartas del mismo índice cuyos palos sean del mismo color.

LAS JUGADAS DE LA MONA

En la mona sólo hay una jugada: formar parejas de cartas del mismo índice.

Cuando un jugador forma una pareja de cartas deja esas dos cartas

sobre la mesa. Es conveniente dejar las dos cartas en montones separados, para que las cartas del mismo índice no queden juntas de cara al juego siguiente.

INICIO DEL JUEGO

En la mona se reparten las cartas entre todos los jugadores, y no tiene ninguna importancia quién es el dador ni cuántas cartas recibe cada uno, ya que lo importante son las cartas que le quedan a cada jugador después de haberse desprendido de todas las parejas que ha formado con las cartas del reparto inicial.

Para iniciar el juego es necesario preparar una baraja de modo que una de sus cartas quede desparejada. Esto se suele hacer tomando una baraja inglesa y escondiendo una de sus cartas.

Después de sortear el primer dador, éste baraja las cartas, da a cortar el mazo y reparte todas las cartas entre los jugadores, de una en una. Es posible que la última ronda no pueda completarse y que algunos jugadores queden con carta de menos.

Entre jugadores expertos puede repartirse el mazo –después de haber retirado una de sus cartas– entre los jugadores en grupos de cartas de más o menos la misma cantidad, ya que lo realmente importante es la cantidad de cartas que cada jugador tiene después de eliminar las parejas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez recibidas sus cartas, cada jugador las mira y busca entre ellas aquellas con las que puede formar una pareja de cartas del mismo índice.

Cuando encuentra una pareja del mismo índice entre sus cartas, la deja sobre la mesa boca arriba para que todos los jugadores puedan comprobar que la pareja es correcta (si los jugadores son experimentados, se supone que las parejas están correctamente formadas y no se vigilan las cartas que dejan los adversarios).

Una vez que los jugadores han formado todas sus posible parejas de cartas, empieza la segunda fase del juego. No importa que algún jugador se despiste y no vea que aún puede formar otra u otras parejas con las cartas de su mano, ya que esto no va en perjuicio del juego, sino únicamente en contra del jugador despistado.

El jugador al que le han quedado más cartas las ofrece, boca abajo, al jugador de su derecha para que éste tome una de ellas. Este jugador comprobará si puede formar una pareja con esa carta y alguna de las que tiene en la mano. Si es así, deja las dos cartas sobre la mesa junto a las descartadas anteriormente. En caso contrario, la coloca junto al resto de sus cartas y las ofrece al jugador de su derecha

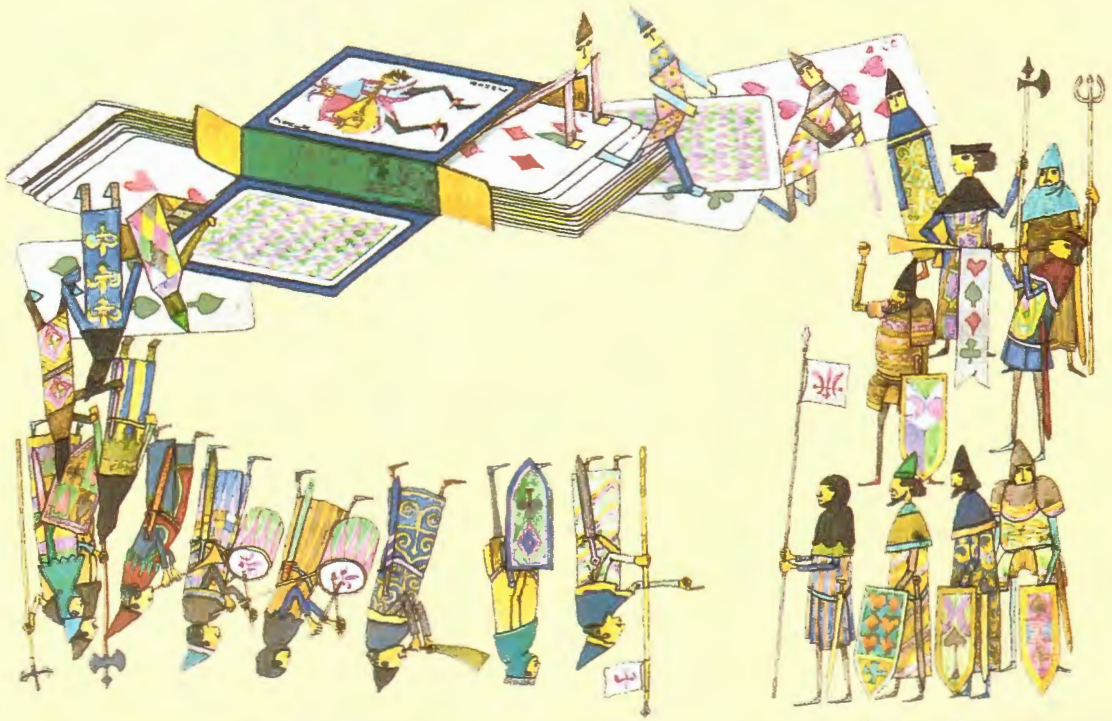
VOCABULARIO ESPECÍFICO

mona Carta que queda sin pareja al finalizar el juego. El jugador que se queda con esa carta especial también suele recibir este apelativo por parte del resto de los jugadores.

pareja Par de cartas del mismo índice.

SABÍA QUE...

...ARRIBA Y ABAJO DEPENDE DEL PUNTO DE VISTA

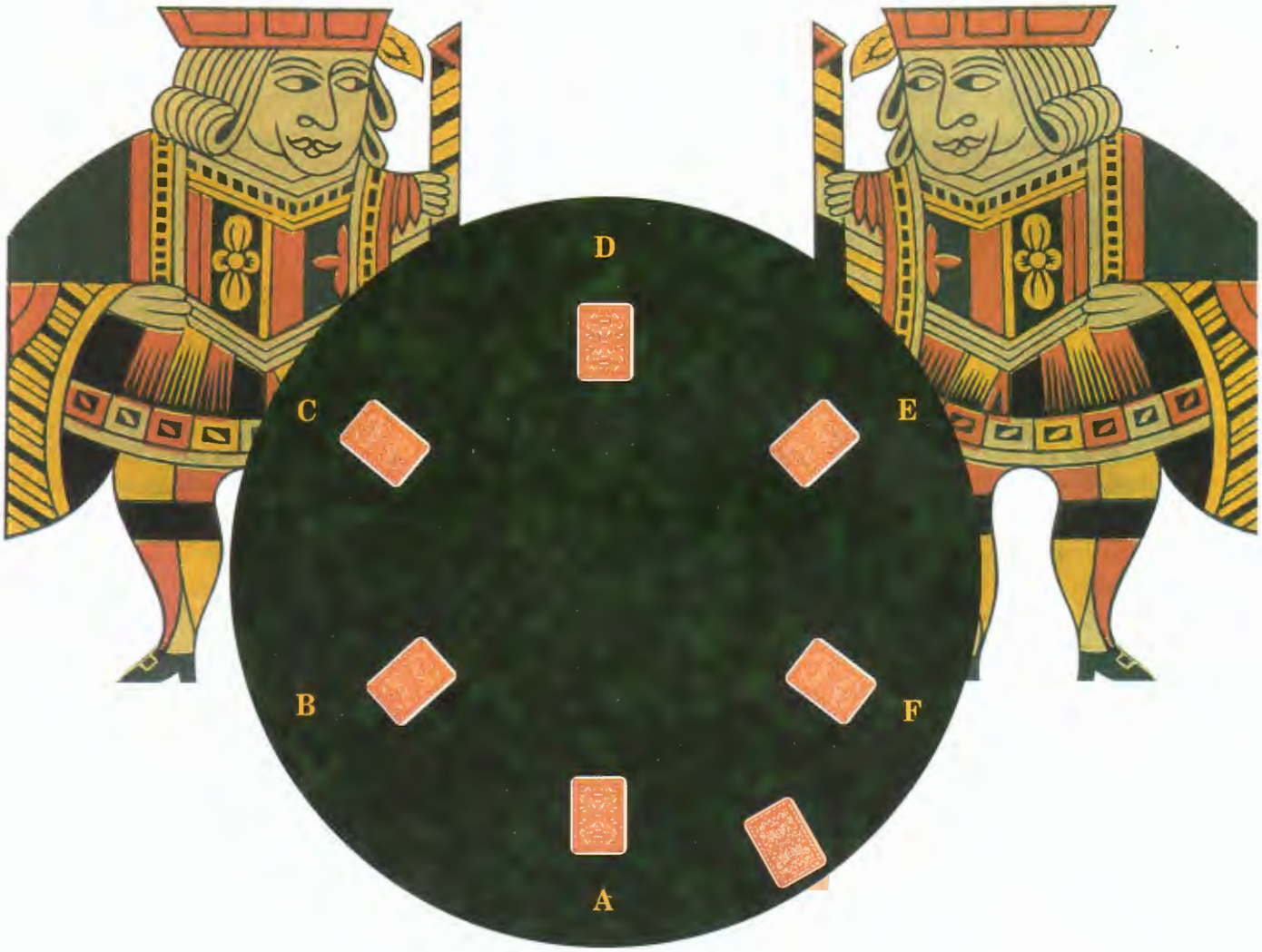


El autor de cuentos japonés Mitsumasa Anno combinó las fantasías geométricas de M.C. Escher con las propiedades gráficas de las figuras reversibles de la baraja en uno de sus maravillosos cuentos: *Los cabeza arriba-cabeza abajo*. En él, las figuras de dos barajas, que se consideran recíprocamente invertidas las unas respecto de las otras, pelean y discuten sin descanso sobre sus respectivas posiciones, hasta que uno de los reyes les hace comprender que todo depende únicamente del punto de vista.
El libro está dibujado y escrito de modo que dos personas, sentadas una frente a la otra, pueden leerlo al mismo tiempo, aunque las historias que leen son distintas. También pueden leerse como un libro normal los textos escritos en un sentido; a continuación, se da la vuelta al libro y se lee el resto de la historia en el otro sentido. Incluso es posible leer cada página dándole las vueltas necesarias para poder ver todos sus detalles y todos sus textos. Ya que, como indica su autor, se trata de un libro sin reglas.

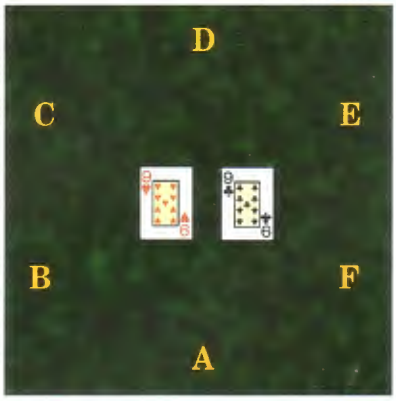
para que éste tome una de las cartas y vea si hace una pareja.
Cuando un jugador se queda sin cartas –bien porque el jugador siguiente toma la última carta que le quedaba en la mano, o bien porque consigue emparejar su última carta con la que ha tomado del jugador anterior– deja de jugar. El juego prosigue entre el resto de los jugadores, a partir del jugador que sigue en orden al que ha dejado de jugar.
Este jugador ofrece sus cartas al jugador que le sigue, para que este tome una. El juego continúa desarrollándose del modo indicado hasta que sólo queda un jugador con una carta, la desparejada, que es la «mona». El jugador que se queda con esa carta es el perdedor de la partida.
Al terminar el juego no hay que olvidar volver a colocar en el mazo la carta que se ha ocultado al principio del juego.

PARTIDA COMENTADA

El juego de la mona también puede llamarse «el juego de las parejas», ya que el objetivo primero de los jugadores, que no del juego, es formar parejas de cartas de igual índice, inicialmente con las cartas que reciben en el reparto del principio del juego y posteriormente con las que tienen en la mano y las que van tomando del jugador anterior. En cualquier caso, el objetivo final es conseguir emparejar todas sus cartas. Queda un jugador que no lo consigue, ya que en el mazo inicial falta una carta. Ese jugador es declarado perdedor de la partida. Aquí se comentan los pasos de una partida entre seis jugadores, desde el reparto inicial hasta que sólo queda el jugador *mona*.

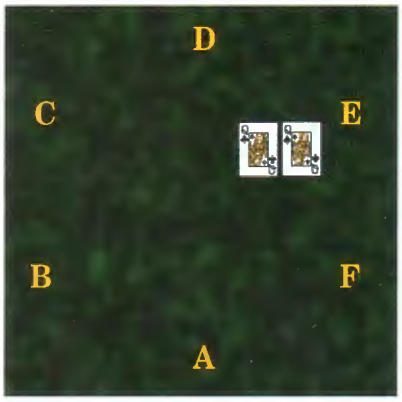


1 El jugador A reparte el mazo de cartas entre los seis jugadores que participan en la partida, después de haber retirado una de sus cartas, para dejar una de las cartas sin pareja. Al repartir las cartas entre los seis jugadores a algunos les corresponden ocho cartas y a otros nueve, sin que esto influya en el desarrollo del juego y en su resultado.

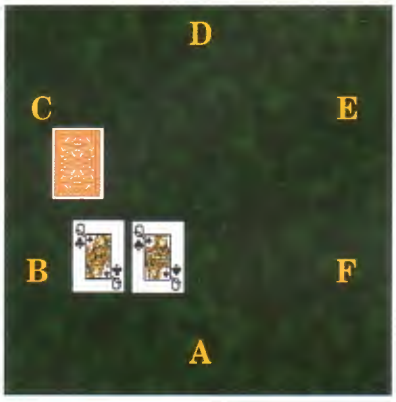


2 Los jugadores separan las parejas de cartas que hay entre las cartas recibidas y las ponen sobre la mesa.

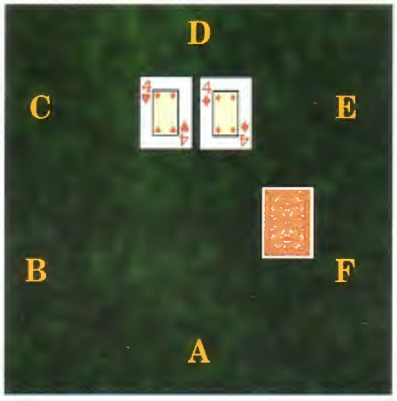
3 Después de eliminar las parejas, el jugador D es el que tiene más cartas, por lo que inicia el juego.



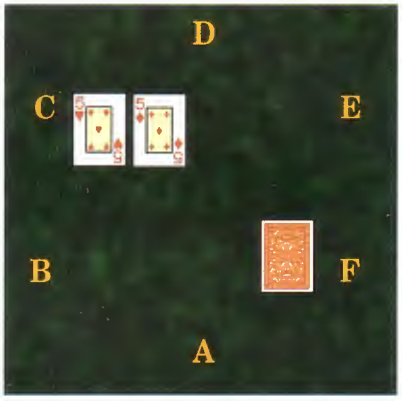
4 Cuando el jugador E toma de D la carta que forma pareja con su última carta, deja de jugar.



5 El jugador B forma una pareja con la carta tomada de A. Su última carta es tomada por C.

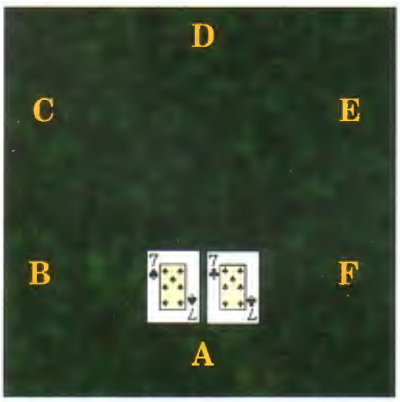


6 Como E ya no juega, la última carta de D, después de que éste haga una pareja, es tomada por F.

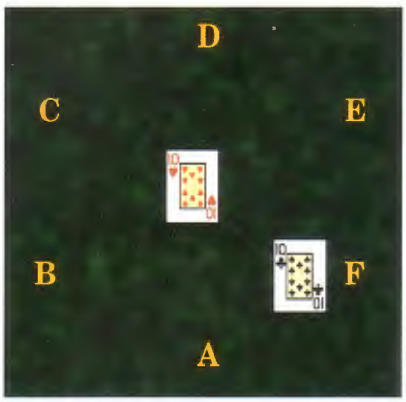


7 El jugador C toma una carta de A. Su última carta la toma F. Ya sólo quedan A y F.

No se deben mostrar nunca las cartas a los otros jugadores, para que éstos no sepan dónde están las cartas que les pueden interesar.
Tras tomar una carta de un jugador y no haber formado pareja, no hay que mostrar al jugador siguiente en qué lugar de las de la mano se coloca.



8 A toma una carta de F. Al formar su última pareja se queda sin cartas, por lo que F es *mona*.



9 F ha perdido. Se descubre la carta retirada al inicio y se comprueba que no ha habido error.

LA RUMBA

La rumba es un sencillo juego que puede servir como introducción a los juegos de cartas. De su popularidad dan fe tanto las muchas variantes que existen, como el que se haya editado una versión comercial de una de dichas variantes (el Uno) en la que se utilizan unas cartas especiales. En la rumba, los jugadores deben tratar de descartarse de todas sus cartas colocándolas en un montón de descartes. Para poder hacerlo, la carta del jugador debe coincidir en palo o índice con la carta anteriormente jugada.

OBJETIVO DEL JUEGO

No ser el último en desembarazarse de todas las cartas descartándolas sobre un montón central.

Richard Dreyfuss y su joven rival en la película *Prohibido querer* (Lost in Yonkers, 1993).

Origen: **España**
Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **52**
Jugadores: **de 2 a 8**
Duración de la partida: **10-15 minutos**
Dificultad: ♣
Tipo de juego: **descarte de cartas**

NÚMERO DE JUGADORES

En una partida de rumba puede participar un número máximo de ocho jugadores, ya que inicialmente se dan seis cartas a cada jugador. Algunos jugadores prefieren jugar con dos barajas, con lo que esta limitación desaparece.

TIPO DE BARAJA

Puede jugarse a la rumba tanto con baraja española como con baraja inglesa, francesa o alemana. Para jugar a la versión básica, es necesario que en la baraja estén los ases y los reyes.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor especial en la rumba, ya que para descartar una carta sólo debe ser del mismo índice o palo que la descartada anteriormente.
Sin embargo, hay dos tipos de cartas que tienen propiedades especiales: los ases y los reyes.
Cuando un jugador juega un as, obliga a que todos los jugadores tomen una carta de la baceta. A continuación, el mismo jugador que ha echado el as puede jugar otra carta del mismo palo u otro as (con lo que los otros jugadores deberán tomar otra carta y el jugador seguirá sin perder el turno de juego).
Los reyes se utilizan como comodines. Se pueden jugar en cualquier momento de la partida, sin que sea necesario que coincidan en palo con la carta anterior. El que echa un rey debe decir el palo que quiere que se juegue a partir de ese rey.
En otras variantes de la rumba se añaden propiedades especiales a otras cartas.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

baceta Resto del mazo que queda después de repartir y que se deja en el centro de la mesa para que los jugadores tomen cartas cuando no puedan jugar alguna de las suyas.

pasar No jugar ninguna carta por no tener alguna del mismo palo o del mismo índice que la superior del montón y no haber podido conseguirla después de robar de la baceta la carta correspondiente.

robar Tomar cartas de la baceta el jugador que no puede jugar ninguna de las de su mano.

VARIANTES DE LA RUMBA

Las variantes de la rumba se basan en otorgar diferentes propiedades a las cartas. Por ejemplo, hay quien utiliza los ochos como comodines y reserva los reyes para otras jugadas (hacer saltar el turno al jugador siguiente...)
Otra variante es la que hace que, al jugar una jota, se invierta el turno de juego, con lo que el jugador anterior al que ha jugado la jota se convierte en el jugador siguiente.
También puede determinarse que, después de jugar una reina, el jugador siguiente deba tomar dos cartas. Existen otras variantes en las que estas propiedades se aplican a cartas distintas. Asimismo, pueden añadirse diversas incidencias hasta que corresponda una a cada carta. Pero esto puede resultar excesivo, tanto por la dificultad de recordarlas, como por la complicación de la mecánica del juego. Es mejor no pasar de cinco o seis incidencias como máximo.

PROPIEDADES ESPECIALES DE LAS CARTAS

I. ***Juego básico***
Ases. El jugador que, en su turno, deposita un as sobre la mesa, puede jugar otra carta sobre él (otro as o una carta del mismo palo). Los otros jugadores deben tomar a continuación una carta de la baceta cada uno.
Reyes. Después de jugado un rey, el jugador siguiente debe echar una carta del palo indicado por el jugador que ha echado el rey.

II. ***Variantes***
Jotas. Después de jugada una jota, se invierte el sentido de juego.
Reinas. El jugador siguiente al que ha jugado una reina pierde su turno de juego.
Dieces. El jugador siguiente al que ha jugado un diez debe tomar dos cartas de la baceta antes de poder jugar la carta o cartas de su turno.

Salvo los reyes, que pueden jugarse en cualquier fase del juego y después de cualquier carta, las cartas indicadas, aunque tengan propiedades especiales, sólo pueden jugarse según las normas corrientes, es decir, después de otras del mismo palo o índice.

INICIO DEL JUEGO

Después de sortear el dador, éste baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su izquierda. A continuación reparte seis cartas a cada jugador, de

SABÍA QUE...

...LOS NAIPES PUEDEN UTILIZARSE COMO ARMAS

Ricky Jay, un conocido mago especialista en juegos de cartas, ha actuado en algunas películas (*Casa de juegos*, *Goldeneye*, *La trama*...) y ha escrito diversos libros sobre naipes y magia. Uno de estos libros trata sobre el uso de los naipes como armas (*Cards as Weapons*, 1988). Aunque este libro está escrito en un tono que parodia los libros de autodefensa, también puede ser tomado en sentido literal.

Tal como indica Jay, las cartas, si se saben lanzar adecuadamente, pueden resultar objetos muy dañinos por el filo que tienen.

Una muestra del uso de las cartas como armas la ofrece James Bond en varios de sus libros y películas. Por ejemplo, en *Casino Royale* las utiliza para arruinar a Lechiffre, el agente de Spectra que quiere hundir la

economía de Europa occidental. Por otra parte, en *Vive y deja morir*, las utiliza como arma arrojadiza contra el enemigo que le ataca en un vagón de tren. Aunque su técnica es muy rudimentaria, resulta tremendamente eficaz y, gracias al efecto conseguido tras arrojar las cartas a la cara de su rival, logra vencerlo y arrojarlo del tren. Otro personaje de ficción que utiliza las cartas como arma, tanto para el ataque como para la defensa, es Gambito (*Gambit* en el original), un personaje de comic ligado a la *Patrulla X* (los *X-Men*). Gambito es un personaje de oscuro pasado, parte del cual ha transcurrido en los garitos de Nueva Orleáns (Luisiana, Estados Unidos). En sus aventuras se enfrenta a ese pasado y a sus archienemigos lanzándoles cartas y otros objetos arrojadizos. Cabe señalar que lo más curioso de este personaje es su nombre, ya que, a pesar de estar sus aventuras ligadas a las cartas, tiene un nombre relacionado con el ajedrez (un gambito es una jugada en la que se sacrifica una pieza, generalmente importante, para conseguir una ventaja posterior en el juego).

una en una, de dos en dos o de tres en tres, de derecha a izquierda. A continuación descubre la carta superior del mazo de cartas, que coloca en el centro de la mesa, y deja el resto de las cartas (baceta) al lado de esta carta.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador, en su turno, juega una de sus cartas sobre el montón que hay junto a la baceta. La carta del jugador debe ser del mismo palo o índice que la carta superior de ese montón. Si, en su turno, un jugador no tiene en su mano ninguna carta que cumpla las condiciones necesarias para ser jugada, el jugador debe robar (es decir, tomar de la baceta) hasta tres cartas para poderlas jugar. Las cartas que toma y no puede jugar las guarda en su mano junto al resto de sus cartas. Si después de haber robado tres cartas sigue sin poder jugar, debe pasar su turno.

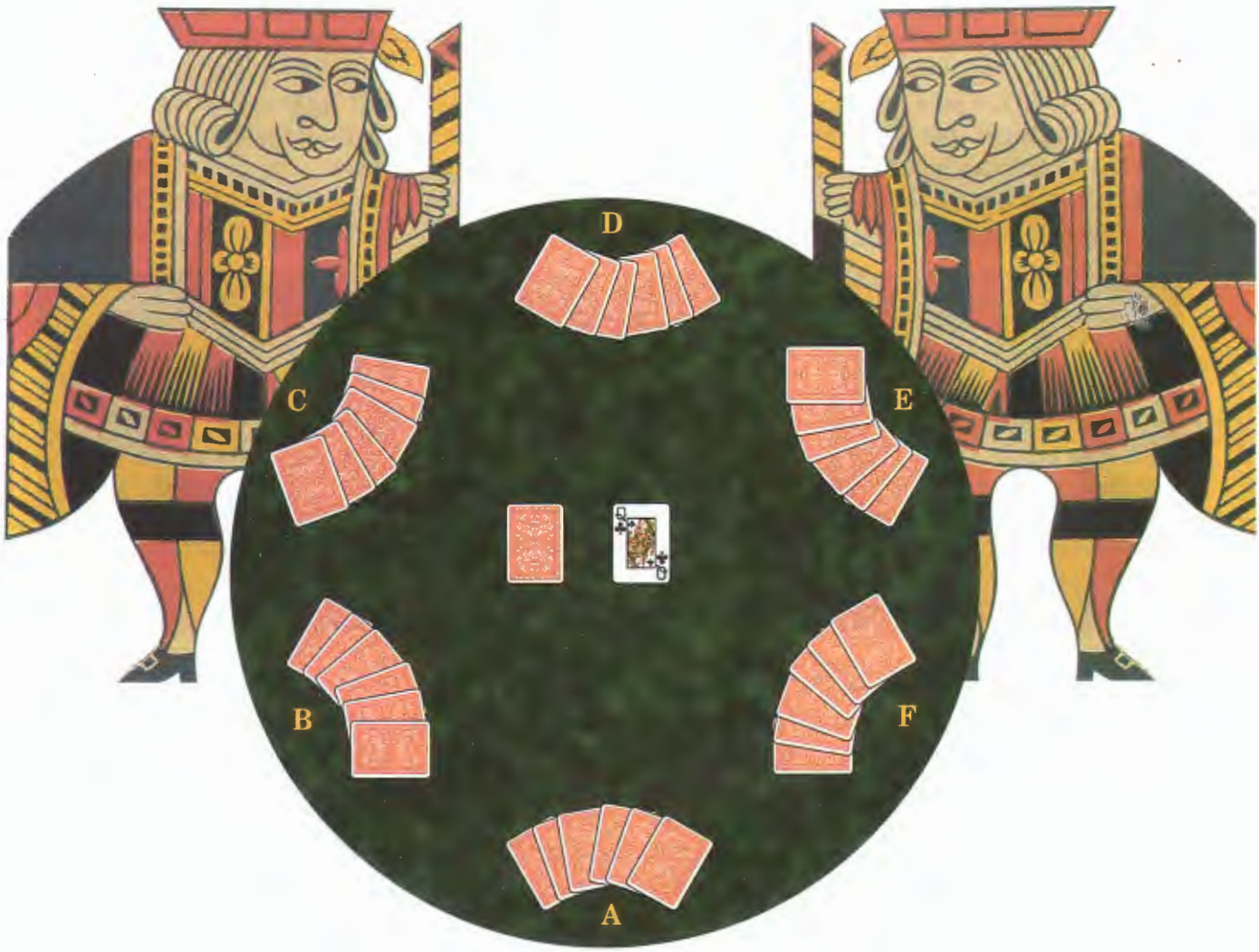
Cuando un jugador juega un as, obliga a los otros jugadores a robar una carta y vuelve a jugar. En cualquier turno, un jugador puede jugar un rey en lugar de una carta que cumpla las condiciones de juego. El jugador debe indicar el palo con el que se debe seguir el juego.

Gana el primer jugador que consigue quedarse sin cartas, por haberlas jugado todas sobre el montón central de la mesa.

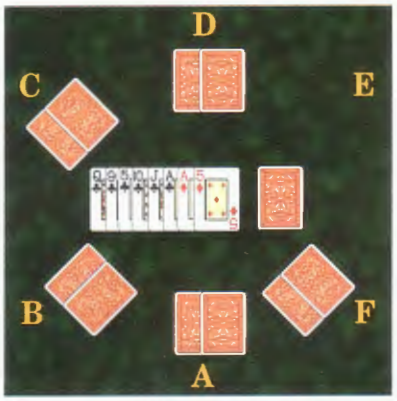
PARTIDA COMENTADA

En la partida de la rumba que se comenta a continuación intervienen seis jugadores, por lo que en la baceta apenas quedan cartas para que todos puedan robar las cartas extras que corresponden después de haberse jugado los ases. En estos casos puede tomarse el montón de las cartas jugadas, volver a barajar las cartas y formar así una nueva baceta para que los jugadores que no tienen cartas adecuadas para jugar puedan robar, en lugar de pasar directamente. En los pasos siguientes se muestran las cartas que colocan los jugadores en el montón central, hasta que uno de ellos se queda sin cartas y es declarado ganador.

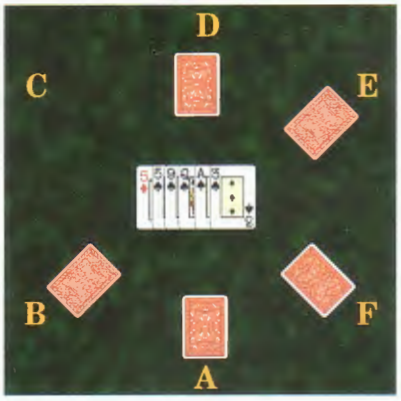
Recuérdese que la carta que se coloca debe coincidir en índice o palo con la que ha echado el jugador anterior..



1 El jugador F baraja las cartas, las da a cortar a E y reparte seis cartas a cada jugador. Este reparto puede hacerse dando las cartas de una en una, de dos en dos, o en un par de vueltas de tres en tres. Finalmente, descubre la carta siguiente del mazo y la deja en el centro de la mesa para que los jugadores jueguen las suyas sobre ella.

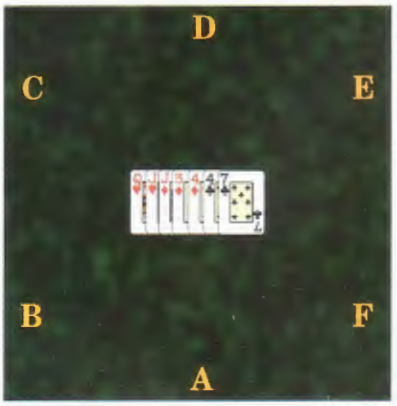


2 Cada jugador, en su turno, coloca una carta en el montón. Al llegar el turno de E, éste coloca dos ases (tréboles y diamantes), por lo que los otros jugadores han de tomar cada uno dos cartas (una por cada as) de la baceta.

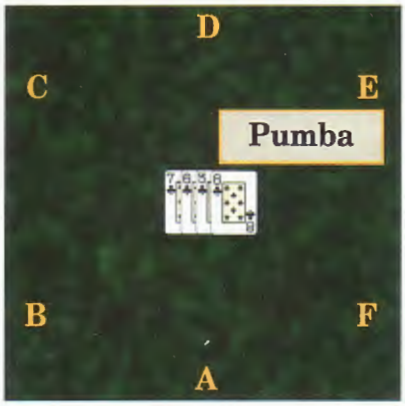


3 Después de la jugada de E, colocan nuevas cartas F, A y B. C coloca otro as, por lo que D, E, F, A y B toman otra carta de la baceta. Después del as, sigue el turno de C, que lo termina descartando el tres de picas.

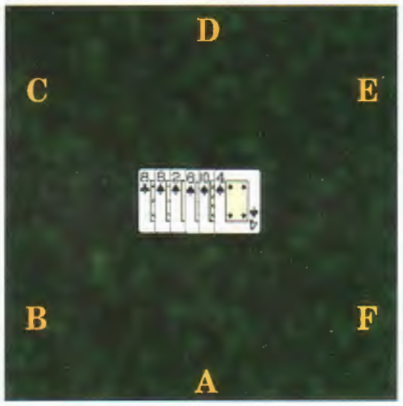
4 Siguen los jugadores descartando cartas en su turno. Al llegar el turno a B, éste juega el último as, pero como no quedan cartas en la baceta, los jugadores ya no pueden robar otra carta. B juega la reina de corazones.



5 En la siguiente ronda, cada jugador coloca una de sus cartas sobre la anterior. Cada carta colocada debe ser del mismo palo o tener el mismo índice que la carta anterior, lo que puede servir para cambiar de palo.



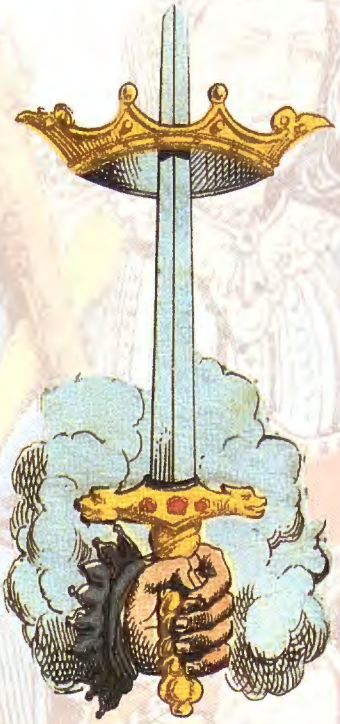
6 El juego continúa con la colocación de cartas por parte de los jugadores. Al llegar el turno de E, este jugador coloca su penúltima carta, por lo que anuncia que está «pumba», es decir, que sólo le queda una carta por colocar.



7 F no ha podido colocar ninguna de sus cartas y tampoco ha podido robar porque la baceta estaba agotada. A, B, C, D y E han jugado una de sus cartas, por lo que E ha ganado, al haber sido el primero en agotar las suyas.

Es mejor guardar los reyes hasta el final, para apoyar el juego de las últimas cartas, cambiando el palo si es necesario. Pero hay que tener en cuenta que, después de jugar el rey, el jugador que lo ha echado debe esperar una vuelta para que recobre su turno de juego.

El Jass



El término jass hace referencia a una familia de juegos que engloba múltiples variantes, como es el caso del popular rummy. Aunque su origen es holandés, goza de gran difusión en Suiza, en especial en los cantones de habla alemana. Por extensión, el término designa también cualquier otro juego en que se utilice una baraja de 36 cartas, conocida como baraja de jass, aunque no pertenezca a esa familia.

Objetivo del juego

Acumular 1.000 puntos mediante combinaciones de cartas y las bazas obtenidas.

Una partida de «All Fours» en una ilustración cómica inglesa de finales del siglo XVIII.

Origen: **Holanda**
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **36**
Jugadores: **de 3 a 4 según variante**
Duración de la partida: **dos horas**
Dificultad: ♣ ♣
Tipo de juego: **combinación de cartas y bazas de puntos**

JUGADORES

En su forma básica, el jass puede jugarse entre dos, tres o cuatro jugadores, que juegan individualmente, aunque en el caso de que sean cuatro pueden formar dos parejas que se enfrenten entre sí.
A continuación se detalla el juego básico para cuatro jugadores y se indican las variantes para dos y tres jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al jass se utiliza una baraja inglesa de la que se retiran los doses, los treses, los cuatros y los cincos hasta reducirla a un total de 36 cartas.

LAS BAZAS Y EL PALO DE TRIUNFO

Una baza es un grupo de cartas formado por una de cada jugador en un mismo turno de juego. Cada jugador echa su carta siguiendo el orden de los turnos, que en el jass es de derecha a izquierda (sentido antihorario).
Existe un palo especial denominado de triunfo cuyas cartas ganan a las de los otros palos, sin tener en cuenta el valor relativo. En el jass, este palo se determina por sorteo, descubriendo una carta, de acuerdo con las reglas del juego.
Los jugadores deben jugar carta del mismo palo que la de salida (*asistir*) y superior a la del jugador anterior (*montar*) con el objetivo de ganar la baza. En caso de que algún jugador no tenga carta del palo de salida debe jugar una carta de triunfo (*fallar*). Los jugadores que asisten después del fallo no tienen obligación de montar, pero si otro jugador no asiste, debe fallar con un triunfo superior al anterior (*refallar*); sólo en caso de no poder asistir ni refallar puede jugar una carta cualquiera (*descartar*). También descarta el jugador que no puede asistir ni fallar (por no tener carta del palo de triunfo).
Si en la baza no hay triunfos, gana la baza el jugador que ha echa-

do la carta más alta del palo de salida; si hay triunfos, gana la baza el que ha jugado el triunfo más alto.
El ganador de una baza sale en la siguiente.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

El orden de las cartas depende de si se consideran las combinaciones que puntúan o bien el juego de las bazas.
Para combinar las cartas en secuencia, el orden es el usual de las cartas en la baraja inglesa, es decir, de mayor a menor: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete y seis.
Para el juego de las bazas el orden de las cartas es distinto en el palo de triunfo y en los otros palos.
En el palo de triunfo el orden de las cartas es, de mayor a menor, jota, nueve, as, rey, reina, diez, ocho, siete y seis; mientras que en los otros palos es el usual, es decir, de mayor a menor: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete y seis.
El valor en puntos de las cartas también depende de si se trata del palo de triunfo o de uno de los otros tres palos. Así, en el palo de triunfo, la jota vale 20 puntos, y el nueve, 14 puntos. Estas dos cartas valen 2 y 0 puntos, respectivamente, en los otros palos. El valor del resto de cartas no depende del palo, ya que en todos ellos el as vale 11 puntos; el diez, 10; el rey, 4; la reina, 3, y el resto de cartas (seis, siete y ocho), 0 puntos.
Obsérvese que aunque el valor del diez está inmediatamente por debajo del as, este valor no se corresponde con su posición en el palo entre la reina y el ocho en el palo de triunfo, o la jota y el nueve en los otros palos.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

arrastrar Jugar una carta de triunfo como carta de salida en una baza, por lo que todos los jugadores deberán también jugar carta de triunfo.

asistir En una baza, jugar carta del mismo palo que la del mano.

baza Grupo de cartas, una de cada jugador, en un mismo turno de juego.

combinación Grupo de cartas que reunidas en la mano de un jugador proporcionan un premio en puntos.

cuarteto Combinación formada por cuatro cartas del mismo índice.

descartar Echar una carta cualquiera en una baza por no poder asistir, ni fallar.

fallar Jugar una carta de triunfo en una baza al no poder asistir.

mano El que tiene el primer turno de juego en una baza. Conjunto de cartas que tiene un jugador después del reparto.

matrimonio Combinación formada por el rey y la reina de triunfo.

montar Asistir con una carta más alta que la anterior.

refallar Jugar un triunfo de más valor que otro jugado anteriormente en la misma baza.

secuencia Combinación formada por una serie de cartas consecutivas del mismo palo.

triunfo Palo cuyas cartas ganan a las de los otros tres palos sin importar su valor relativo. Carta de este palo.

LAS COMBINACIONES

Los puntos pueden conseguirse, además de con las cartas ganadas en las bazas, formando combinaciones con las cartas de la mano. Las combinaciones pueden ser cuarte-

VALOR DE LAS CARTAS

Jota de triunfo	20	puntos
Nueve de triunfo	14	puntos
As	11	puntos
Diez	10	puntos
Rey	4	puntos
Dama	3	puntos
Jota	2	puntos
Nueve no de triunfo	0	puntos
Ocho	0	puntos
Siete	0	puntos
Seis	0	puntos

ORDEN DE LAS CARTAS

en el palo de triunfo:
jota
nueve
as
rey
reina
diez
ocho
siete
seis

en los otros tres palos:
as
rey
reina
jota
diez
nueve
ocho
siete
seis

tos, secuencias o el matrimonio. Su valor depende de las cartas que las forman.
El cuarteto de jotas es la combinación de más valor: 200 puntos. Los cuartetos de ases, reyes y reinas tienen el mismo valor que una serie de cinco cartas consecutivas del mismo palo: 100 puntos. Una serie de cuatro cartas vale 50 puntos, mientras que la de tres vale lo mismo que el matrimonio (rey y reina de triunfo): 20 puntos.
Las cartas sólo pueden formar parte de una combinación, excepto el rey y la reina de triunfo, que pueden formar el matrimonio y ser parte de otra combinación (secuencia o cuarteto).
Existen dos modos de adjudicar los puntos de las combinaciones que dependen de la variante que se juegue. En el primero, sólo se anota el valor de la combinación el jugador que tiene la de más valor; en el segundo, todos los jugadores con combinaciones se anotan su valor. En ambas modalidades, el jugador que se anota el valor de una combinación debe mostrarla a los jugadores contrarios. En el primer caso, los jugadores anuncian sus combinaciones, o su valor en puntos, al jugar su primera carta, siguiendo el turno de juego. El primer jugador que tiene una combinación anunciable la declara; los siguientes jugadores dicen «es buena» si no pueden superarla o declaran «mejor» si así la tienen. Al término de la primera baza, el que ha declarado la mejor combinación muestra las cartas que la forman y se anota su valor. En el segundo caso, todos los jugadores que tienen alguna combinación puntuable la muestran después de jugada la primera baza y se anotan el valor respectivo.
En todos estos casos se exceptúa la combinación conocida como *matrimonio*, formada por la reina y el rey de triunfo. El jugador que tiene esta combinación anota su valor además del de otras que tuviera y en las que pueden intervenir las dos cartas que forman el matrimonio. En cualquier caso, el matrimonio sólo se declara cuando se juega el segundo de los triunfos que lo forman, no en la primera baza como las otras combinaciones.

LAS COMBINACIONES DEL JASS Y SU VALOR

Cuarteto de jotas	200 puntos
Cuarteto de ases, reyes o reinas	100 puntos
Secuencia de cinco cartas del mismo palo	100 puntos
Secuencia de cuatro cartas del mismo palo	50 puntos
Secuencia de tres cartas del mismo palo	20 puntos
Matrimonio (rey y reina de triunfo)	20 puntos

LA JOTA DE TRIUNFO

Esta carta, llamada también *jass*, tiene ciertos privilegios especiales. Un jugador puede utilizarla para fallar una baza aunque pueda asistir. Del mismo modo, si un jugador arrastra, es decir, sale de triunfo en la baza, el que tiene la jota del palo no tiene obligación de jugarla, ni siquiera aunque no tenga ningún otro triunfo.

INICIO DEL JUEGO

El dador reparte nueve cartas a cada jugador, de tres en tres y de derecha a izquierda.
Antes de mirar sus cartas, el dador gira una de ellas, no necesariamente la última. El palo de esta carta es el palo de triunfo. Si la carta mostrada no es un seis, el poseedor del seis de triunfo puede canjear esta carta por la mostrada por el dador, que tiene la obligación de intercambiarla.

SABÍA QUE...

...EN LA BARAJA DE JASS HAY CUATRO FIGURAS POR PALO

La baraja típica de jass es la baraja suiza de 36 cartas. Sus palos son parecidos a los de la baraja alemana: flores, bellotas, cascabeles y escudos (en lugar de los corazones alemanes). En cada palo las cartas son as, rey, ober, unter, bandera, nueve, ocho, siete y seis.

Las banderas equivalen a los dieces y muchas veces aparece en el naipe el símbolo X, que equivale a 10 en la numeración romana. Por otra parte, el dibujo combinado del asta y las banderas traza la forma de una gran aspa. En la baraja alemana los dieces son figuras numerales con diez signos del palo cada uno.

Tanto los ases como las banderas son figuras dobles, que se distinguen por el asta. Los ases son en la actualidad unas figuras reversibles como las figuras, aunque originalmente fueron doses. Los escudos de las cartas de dicho palo son todos distintos, aunque tienen la misma forma, excepto en el as.

Si las figuras no tienen nombre o índice, se distinguen entre sí porque los reyes llevan corona; los obers llevan el signo sobre la figura, mientras que los unters lo tienen en una posición inferior.

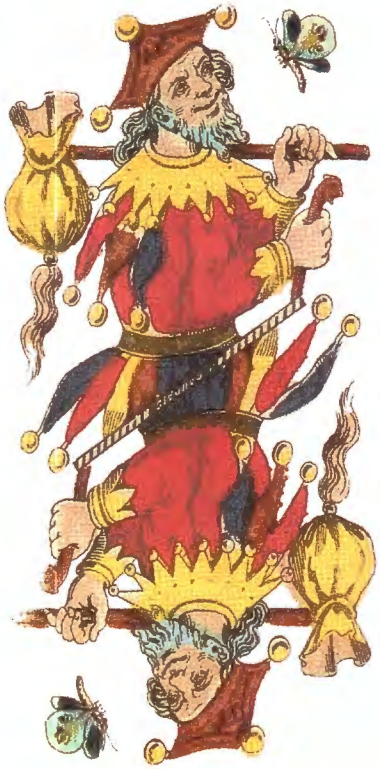
DESARROLLO DEL JUEGO

El jass se desarrolla por medio de bazas. En la primera baza sale el jugador de la derecha del dador. Los siguientes jugadores mano serán los respectivos ganadores de las bazas anteriores. Así, terminada una baza el ganador recoge las cartas que la forman, las coloca en un montón ante sí y juega una de las cartas de su mano para iniciar la baza siguiente. Concluida la primera baza o durante su transcurso, los jugadores anuncian o muestran las combinaciones que poseen para anotarse los puntos correspondientes.

El jugador que gana la última baza tiene un premio especial de 5 puntos.

Después de jugadas las nueve bazas los jugadores cuentan el valor de las cartas ganadas en sus bazas y se anotan los puntos conseguidos.

El jugador que no consigue alcanzar los 21 puntos en la mano (reuniendo los puntos de las combinaciones, los de las bazas y los 5 de la última baza) es penalizado con 100 puntos,



que se le restan del total acumulado hasta ese momento, por lo que su puntuación acumulada puede resultar negativa.
El jugador que no consigue ninguna baza pierde los puntos que pueda haberse anotado con las combinaciones al inicio de la mano.

FINAL DEL JUEGO

El juego prosigue con nuevos repartos hasta que uno de los jugadores supera los 1.000 puntos y se convierte en el ganador.
Si dos o más jugadores superan los 1.000 puntos, la partida se alarga entre los jugadores que han alcnzado la puntuación, hasta los 1.250 puntos.
Si continúa sin ganar un solo jugador, la partida se prolonga con 250 puntos más, y así sucesivamente hasta que uno de los jugadores consiga superar la puntuación en solitario.

LAS VARIANTES DEL JASS

EL JASS PARA TRES JUGADORES

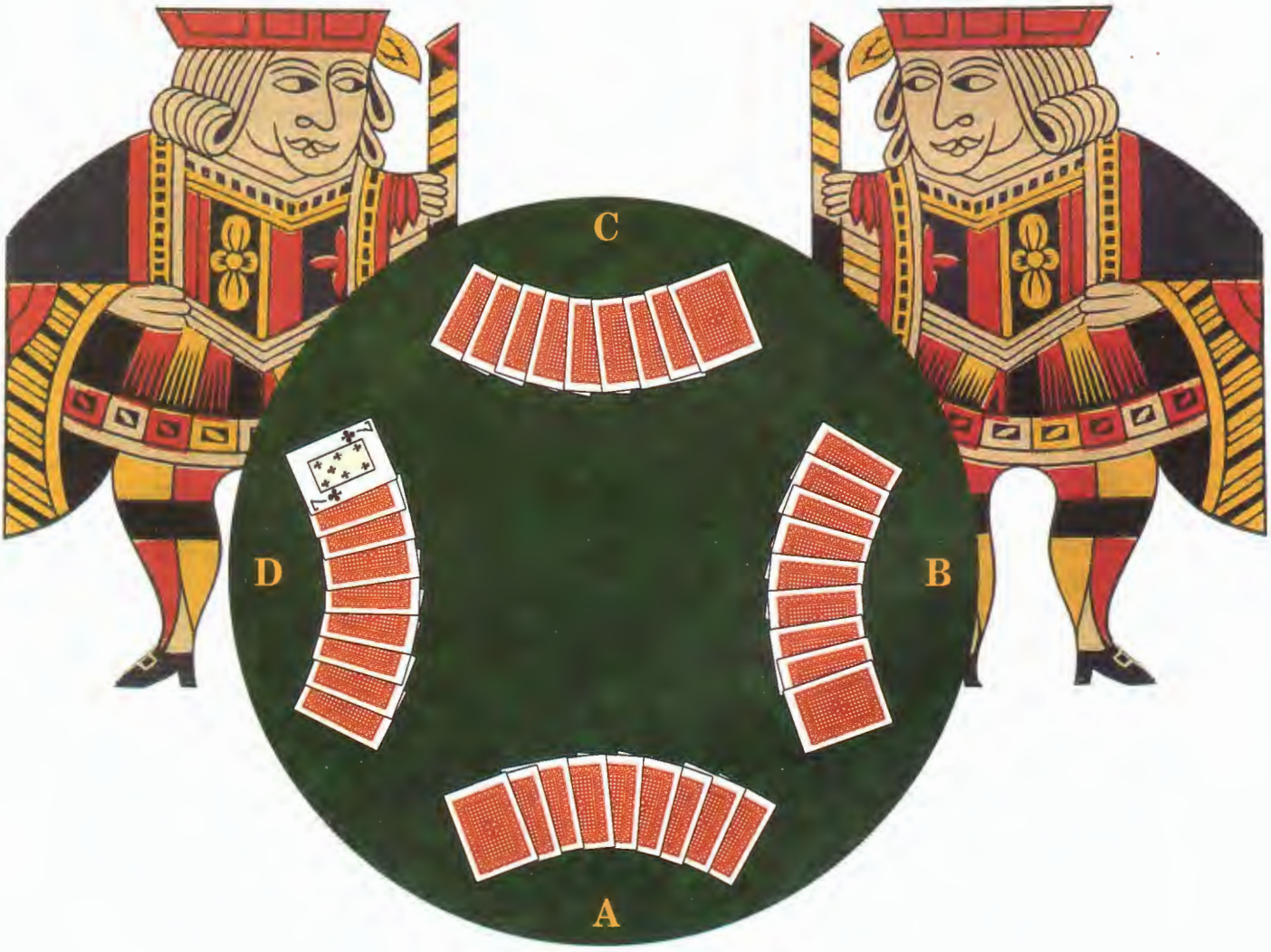
Se reparten las cartas de tres en tres en cuatro grupos. Cada jugador toma uno de ellos, por lo que queda uno que no es de nadie. Se da la vuelta a una de sus cartas para determinar el triunfo (el jugador que tiene el seis del palo puede intercambiar la carta, pero no le conviene hacerlo si quiere cambiar toda la mano, aunque perderá la opción si otro la cambia antes).
Empezando por el dador, cada jugador tiene la opción de cambiar todas las cartas de su mano por las del montón sobrante.
Se hayan cambiado o no, las nueve cartas que quedan sobre la mesa se apartan y no participan en el juego, ya que éste se desarrolla únicamente con las 27 cartas que los jugadores tienen en sus manos. Salvo el jugador que ha cambiado las cartas, si alguno lo ha hecho, se desconoce qué cartas han quedado fuera de juego, por lo que es más difícil desarrollar estrategias para ganar bazas.

EL JASS PARA DOS JUGADORES

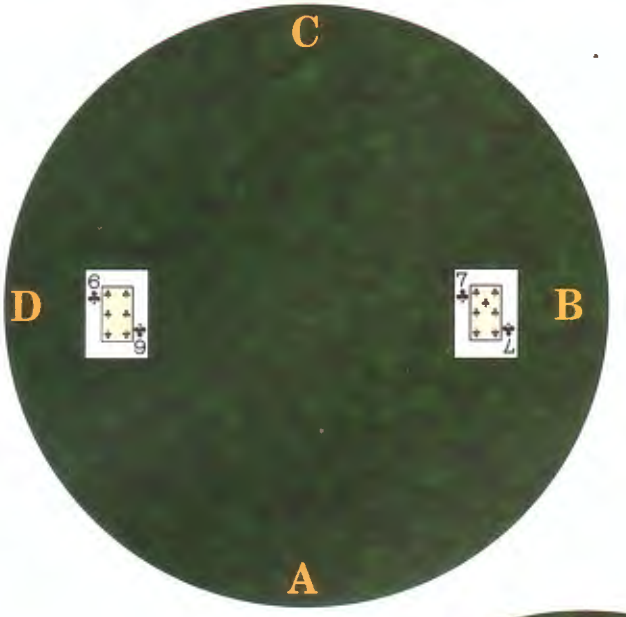
Cuando son dos los jugadores, sólo se reparten nueve cartas a cada uno de ellos. El resto se deja en el centro de la mesa (baceta) para que los jugadores tomen cartas después de jugada cada baza. La primera carta de esta baceta se descubre para indicar el triunfo y se deja descubierta debajo de ella. El jugador que tiene el seis de triunfo puede cambiarla *antes* de jugarse la penúltima baza.
Los jugadores exponen sus combinaciones de cartas sobre la mesa. Si al tomar carta de la baceta pueden formar nuevas combinaciones con las expuestas, se anotan también los puntos de esas nuevas combinaciones. Las cartas expuestas sobre la mesa pueden utilizarse para el juego de las bazas.
El jugador que no ha dado las cartas es el mano en la primera baza. Mientras hay baceta los jugadores pueden jugar cualquier carta, es decir, no es obligatorio asistir, fallar ni montar, pero para ganar una baza hay que montar o fallar la carta de salida. El ganador de una baza la recoge, es el primero en tomar carta de la baceta y tiene la salida en la siguiente baza.
Cuando los jugadores han tomado todas las cartas de la baceta, recogen todas las combinaciones que tengan expuestas sobre la mesa y juegan sus últimas nueve cartas. A partir de ese momento es obligatorio seguir las reglas del juego señaladas en la modalidad para cuatro jugadores, por lo que es obligatorio asistir, montar y fallar. Igualmente el ganador de una baza tiene la salida en la siguiente.

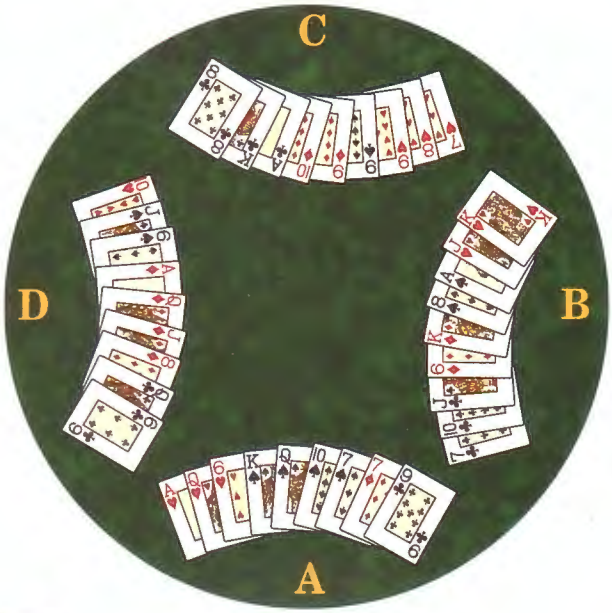
PARTIDA COMENTADA

A continuación se muestran las diversas fases de una mano de una partida de jass entre cuatro jugadores, desde el reparto y la señalización del triunfo, hasta el recuento final, pasando por el juego de las nueve bazas de la mano. En el juego entre cuatro jugadores, las combinaciones sólo pueden formarse a partir de las cartas recibidas al inicio del juego, y sólo en el caso de que tuvieran que usar una de ellas en la primera baza, perderían los puntos correspondientes a la combinación. Debe recordarse que en el juego de las bazas del jass es siempre obligatorio tratar de ganar la baza y jugar carta superior a la anterior.

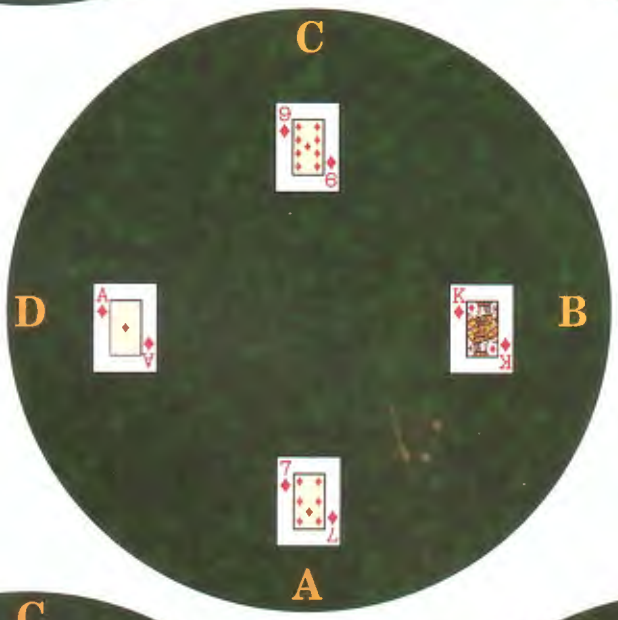


1 El jugador D ha repartido nueve cartas a cada jugador, de tres en tres, de derecha a izquierda, es decir, en sentido antihorario. La última carta que D se da a sí mismo, el siete de tréboles, indica que ése será el palo de triunfo.





2 El jugador B cambia al jugador D su seis de tréboles por el siete de este mismo palo que señala el triunfo.

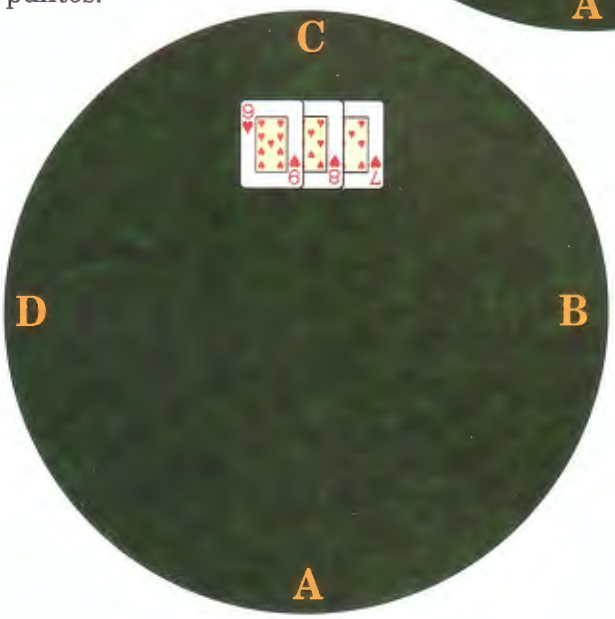


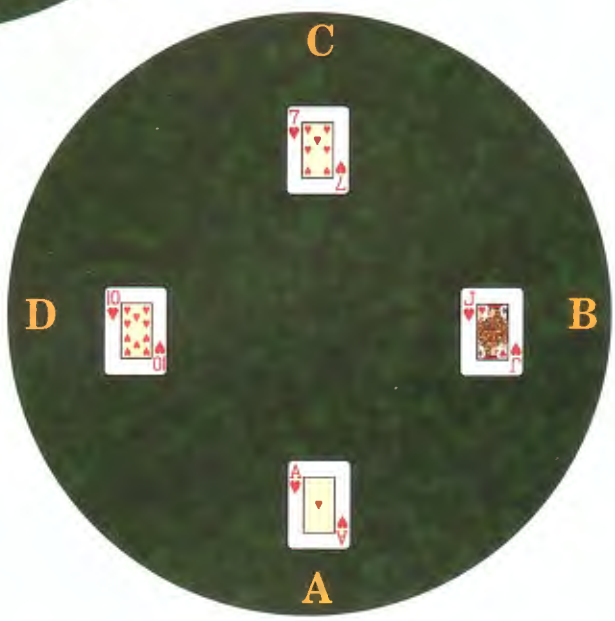
3 Los jugadores C y D saben que en esta mano no existe la combinación de matrimonio.

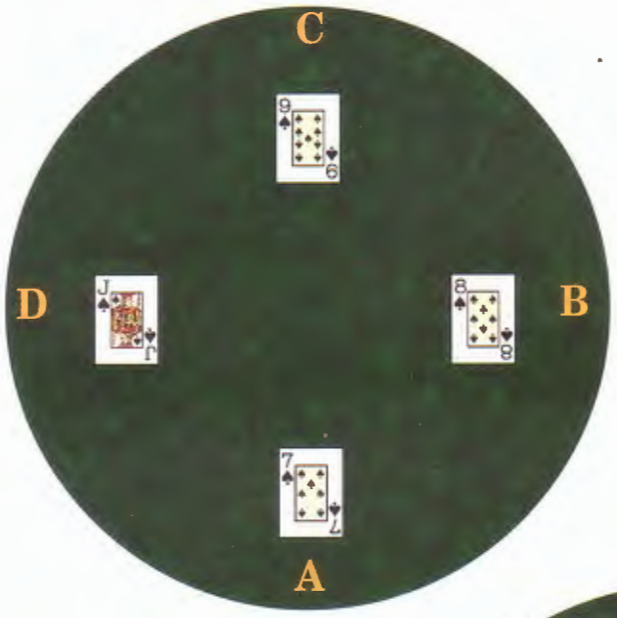
4 El jugador A sale del siete de diamantes; B lo supera con el rey, pero la baza la gana D con el as.

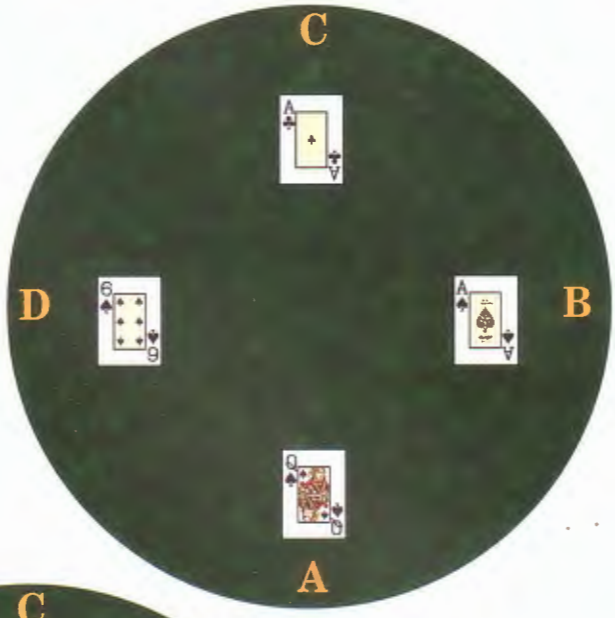
5 El jugador C muestra su secuencia de tres cartas, por la que se anotará 20 puntos.

6 D, ganador de la primera baza, sale del diez de corazones en la segunda. A gana la baza con el as.





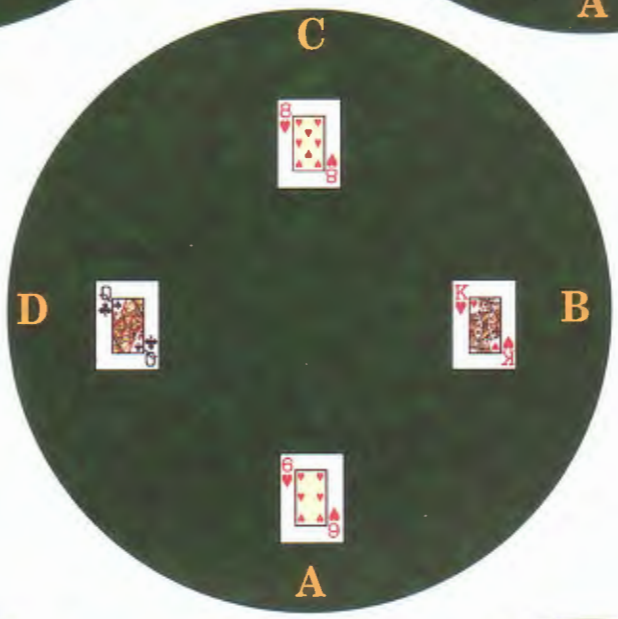




7 El jugador A sale del siete de picas y la baza la vuelve a ganar D, ahora con la jota.

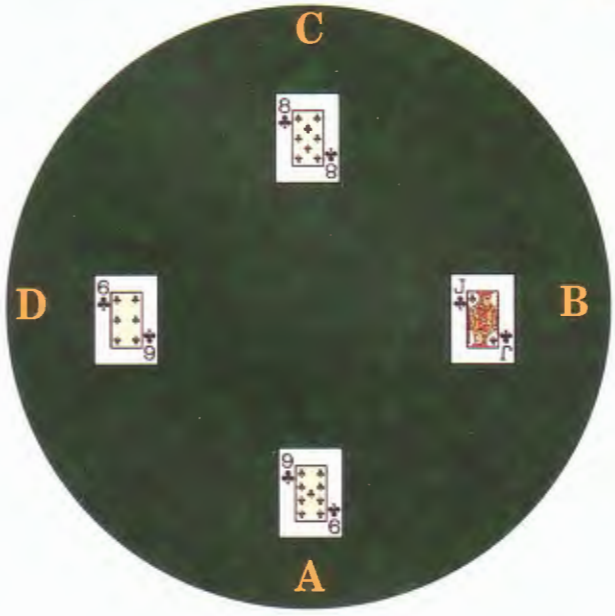
9 C juega el ocho de corazones y D gana su tercera baza después de fallar con la dama de tréboles.

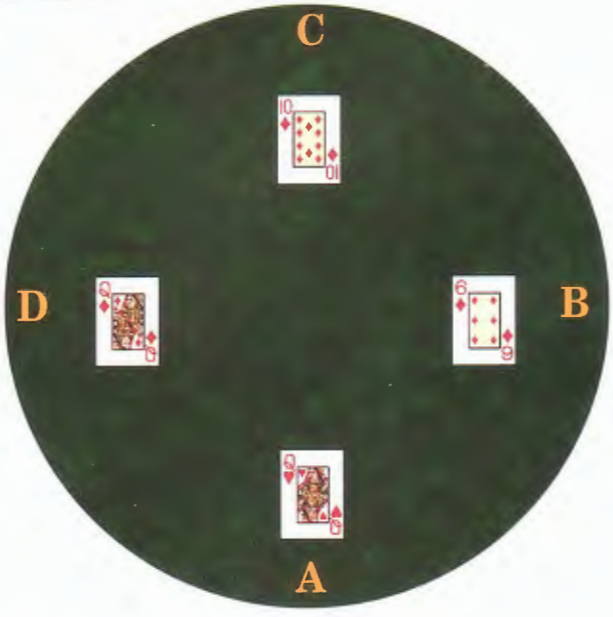
10 D arrastra (sale de triunfo) y B gana la baza con la jota, superando el nueve de A.

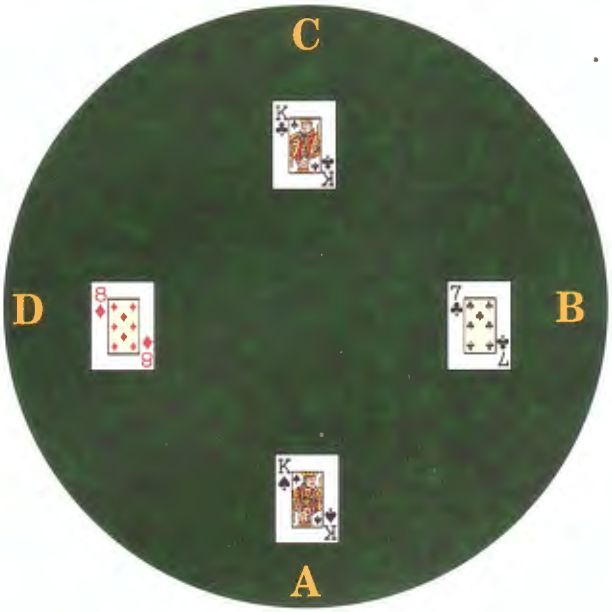


8 D sale del seis de picas y C gana la baza con el as de tréboles (recuérdese que en el palo de triunfo el as no es la carta más alta).

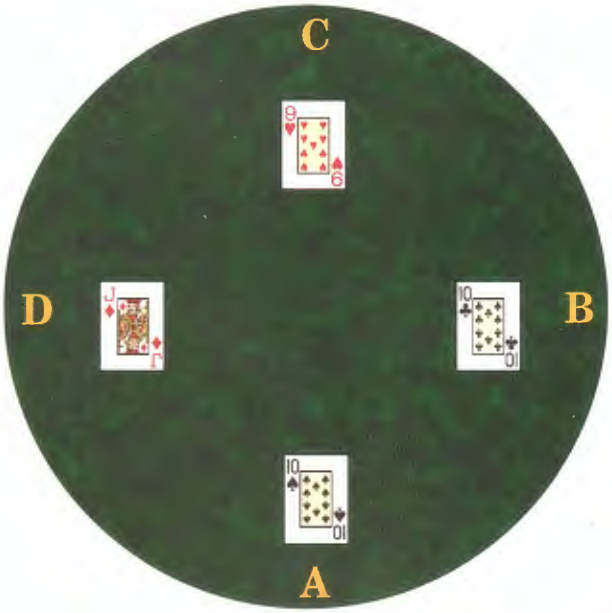
11 B sale del seis de corazones. A no puede fallar y se descarta de la dama de corazones.



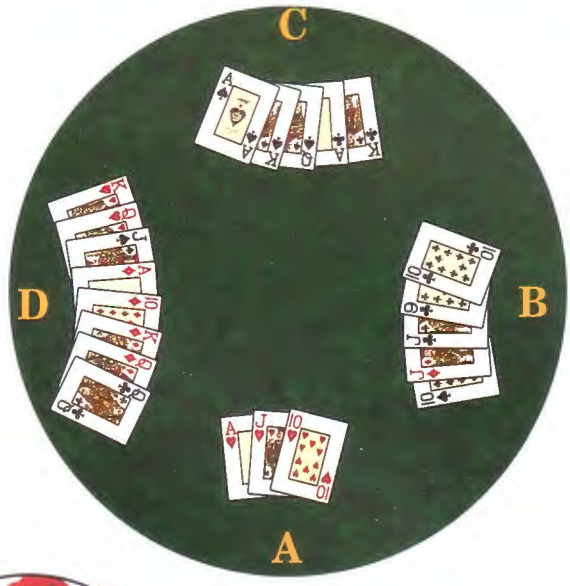




12 D sale del ocho de diamantes, A descarta, B falla con el siete de tréboles y C refalla con el rey, con lo que gana la baza.



13 La última baza la gana B con el último triunfo, por lo que recibirá el premio especial de 5 puntos de esta baza.

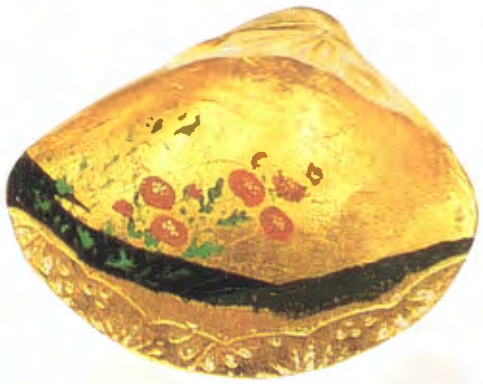


Jugador	A	B	C	D
Puntos de las cartas	23	56	33	40
Premios	–	5	20	–
Total de la mano	23	61	53	40

14 Los jugadores muestran las cartas de valor que han ganado en las sucesivas bazas para proceder al recuento final de la mano, cuya puntuación se añadirá a las anteriores se procede así hasta que algún jugador alcance los 1.000 puntos establecidos para terminar la partida.

Cuando juegan sólo dos jugadores es mejor reservar las cartas que puedan formar más fácilmente combinaciones de valor con las cartas de la baceta (hay que observar las cartas jugadas por el contrario para saber qué combinaciones resultan imposibles). En el juego de 3 o 4 jugadores, no es posible desarrollar ningún tipo de estrategia respecto de las combinaciones, por lo que el jugador sólo debe concentrarse en el juego de bazas. Como en todos los juegos de bazas, en el jass hay que tratar de afirmar un palo largo, si se tiene (recuérdese que los palos son de sólo 9 cartas, por lo que de promedio corresponden dos cartas de cada palo a cada jugador y una tercera de cada palo a cada uno de ellos). Cuando así sea, deben utilizarse los triunfos para arrastrar e impedir que los contrarios fallen el palo; si no se tiene un palo largo, los triunfos deben utilizarse para fallar, por lo que no conviene arrastrar. En cualquier caso, es conveniente recordar qué cartas han sido jugadas y por quién.

HACHI-HACHI



El hachi-hachi es un juego de cartas de origen japonés que se jugaba tradicionalmente empleando conchas de mariscos pintadas y objetos similares. Con la llegada de los portugueses y españoles en el siglo XVI, los japoneses descubrieron los naipes y los adaptaron a su cultura, dibujando en sus caras los símbolos de las flores. De ahí surgirían los tradicionales naipes de las flores (*hana-karuta* o *hana-fuda*), con los que se juega el hachi-hachi en Japón. Hachi-hachi significa ocho-ocho, es decir, ochenta y ocho. Este nombre deriva del valor total de las cartas de las flores en los juegos japoneses.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en alcanzar el total de puntos establecido para ganar la partida (200 o 1.000, según el número de jugadores), mediante el procedimiento de tomar las cartas que hay descubiertas sobre la mesa y formar combinaciones con ellas.
También, ser el jugador que consiga más puntos a lo largo de doce juegos (un año).

En Japón las cartas se barajan sobre la superficie de juego, igual que las fichas del dominó.

Origen:
Japón

Baraja:
española

Nº de naipes:
48 cartas

Jugadores:
de 3 a 7

Duración de la partida:
una hora

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
toma de cartas que formen pareja

NÚMERO DE JUGADORES

Aunque en un juego de hachi-hachi puede participar hasta un máximo de 7 jugadores, las partidas suelen disputarse entre 3 y 6, siendo 3 el número más recomendable de jugadores de una partida (precisamente el nombre del juego deriva de esta circunstancia, como se explica más adelante).
El juego es individual, es decir, cada jugador juega para sí, anotándose los puntos que gana y en ningún caso está permitido que un jugador dé a conocer su juego a otro.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al hachi-hachi se utiliza una baraja española de 48 cartas. Para mayor comodidad pueden utilizarse dos barajas que tengan los dorsos distintos, una para los juegos pares y otra para los impares.

VALOR DE LAS CARTAS

El valor de las cartas es uno de los puntos más complicados de todos los juegos de origen japonés en los que se emplean las *hana-fuda* (o cartas de las flores).
Un modo simplificado de recordar los valores de las cartas es el siguiente:
• todas las espadas y los bastos valen 1 punto, excepto el caballo de espadas que vale 5 puntos;
• todos los doses valen 1 punto, excepto el de oros que vale 20 puntos;
• todas las copas valen 5 puntos, excepto el dos (1 punto), el caballo (10 puntos) y el seis (10 puntos);

• todos los oros valen 10 puntos, excepto el dos, el cuatro, el seis, el nueve y el caballo, que valen 20 puntos cada uno.

Con esta puntuación, el valor total de las cartas de la baraja es de 264 puntos. Al dividir este valor entre tres jugadores corresponden 88 puntos de promedio a cada jugador. De este valor promedio, ocho-ocho = *hachi-hachi* en japonés, deriva el nombre del juego.

En las cartas de las flores japonesas, cada serie de cuatro representa una planta y está asociada a un mes. Para recordar el valor de las cartas con la baraja española, bastará asociar cada serie de un índice al mes correspondiente. Puede observarse que para los siete meses de 31 días (enero, marzo, mayo, julio, agosto, octubre y diciembre) el valor total de las cuatro cartas del índice del mes (uno, tres, cinco, siete, ocho, diez y doce, respectivamente) es 17. En los otros meses, la carta de oros vale 20 puntos. Febrero (dos), el mes más corto, es el que tiene tres cartas de valor uno. Noviembre (el caballo u once) que tiene la espada de valor especial, también tiene la copa de valor superior (10 puntos). Finalmente, hay que recordar que abril y septiembre tienen los mismo valores y que junio también tiene una copa de valor superior (10 puntos).

VOCABULARIO ESPECÍFICO

baceta Resto del mazo que queda después de repartir y que se deja en el centro de la mesa para que los jugadores tomen cartas cuando las descubiertas no forman pareja con alguna de las suyas.

combinación Grupo especial de cartas que tiene cierto valor en puntos. Una carta sólo puede pertenecer a una combinación.

cuarteto Grupo de cuatro cartas del mismo índice.

emparejar Formar una pareja de cartas del mismo índice utilizando una de las de la mano y una de las descubiertas sobre la mesa de juego.

handicap Combinación de compensación que se establece para tratar de equilibrar los malos juegos.

secuencia Serie de cartas consecutivas del mismo palo y del mismo valor.

trío Grupo de tres cartas del mismo índice.

LAS COMBINACIONES DE CARTAS

Durante el juego, los jugadores toman las cartas que se encuentran

VALOR DE LAS CARTAS

	oros	*copas*	*espadas*	*bastos*	*TOTAL*
uno (*enero*)	10	5	1	1	17
dos (*febrero*)	20	1	1	1	23
tres (*marzo*)	10	5	1	1	17
cuatro (*abril*)	20	5	1	1	27
cinco (*mayo*)	10	5	1	1	17
seis (*junio*)	20	10	1	1	32
siete (*julio*)	10	5	1	1	17
ocho (*agosto*)	10	5	1	1	17
nueve (*septiembre*)	20	5	1	1	27
diez (*octubre*)	10	5	1	1	17
once (*noviembre*)	20	10	5	1	36
doce (*diciembre*)	10	5	1	1	17
TOTAL	170	66	16	12	264

descubiertas sobre la mesa mediante el procedimiento de jugar una del mismo mes, ya sea de su mano o de la baceta. Con las cartas tomadas de este modo, los jugadores consiguen puntos de acuerdo con el valor de las cartas. Además, con estas cartas pueden formar combinaciones que también proporcionan puntos.

En el recuento final, cada carta sólo puede pertenecer a una combinación. Es labor del jugador asignar las cartas a las combinaciones que le reporten más puntos.

Hay dos tipos de combinaciones de cartas: honores y handicaps.

LOS HONORES

Se llaman honores las combinaciones de cartas que se forman por analogía. La mayoría de ellas son secuencias de cartas del mismo palo o bien tríos o cuartetos de cartas del mismo índice.

Trío: tres cartas del mismo índice (10 puntos).

Cuarteto: cuatro cartas del mismo índice (20 puntos).

Secuencia: tres cartas consecutivas del mismo palo y del mismo valor:

- *invierno*: uno-dos-tres de espadas o bastos (10 puntos);
- *gran primavera*: tres-cuatro-cinco de copas (20 puntos);
- *pequeña primavera*: tres-cuatro-cinco o cuatro-cinco-seis de espadas o bastos (10 puntos);
- *gran verano*: siete-ocho-nueve de copas (20 puntos);
- *pequeño verano*: siete-ocho-nueve o seis-siete-ocho de espadas o bastos (10 puntos);
- *otoño*: diez-once-doce de bastos (10 puntos).

Gran secuencia: cuatro cartas consecutivas del mismo palo y del mismo valor:

- *invierno largo*: doce-uno-dos-tres o uno-dos-tres-cuatro o de espadas o bastos (20 puntos);
- *primavera larga*: tres-cuatro-cinco-seis de espadas o bastos (20 puntos);
- *gran verano largo*: siete-ocho-nueve-diez de copas (40 puntos);
- *pequeño verano largo*: siete-ocho-nueve-diez o seis-siete- ocho-nueve de espadas o bastos (20 puntos);
- *otoño largo*: nueve-diez-once-doce de bastos (20 puntos).

Otras combinaciones de honores:

- *grupo real*: cuatro cartas de 20 puntos (40 puntos);
- *gran grupo real*: cinco cartas de 20 puntos (80 puntos);
- *pequeña nebulosa*: cuatro cartas de oros de 10 puntos (20 puntos);
- *nebulosa*: cinco cartas de oros de 10 puntos (40 puntos);
- *gran nebulosa*: seis cartas de oros de 10 puntos (80 puntos);
- *cometa*: cinco cartas de 10 puntos entre las que figura el seis o el once de copas (40 puntos).

LOS HANDICAPS

Existen unas combinaciones de compensación destinadas a equilibrar la mala suerte de los jugadores que no han sido favorecidos por cartas de gran valor o por combinaciones de honores. Estas combinaciones de compensación son los handicaps y sólo pueden cobrarse si el jugador no tiene combinaciones de honor, pero pueden tenerse más de una de ellas.

Espadas: seis cartas de espadas aunque no sean consecutivas, entre las que no puede figurar el caballo (20 puntos);

Bastos: seis cartas de bastos aunque no sean consecutivas (20 puntos);

SABÍA QUE...

...UNA BARAJA DE LAS FLORES JAPONESA O *HANA-FUDA* TIENE 48 CARTAS

Las 48 cartas de una baraja hana-fuda (se pronuncia con la hache aspirada) se distribuyen en doce grupos, uno por mes del año, de cuatro cartas cada uno.
Cada uno de estos grupos está dedicado a una planta o flor:

1: Pino (*Matsu*)
2: Flor de ciruelo (*Ume*)
3: Flor de cerezo (*Sakura*)
4: Glicinia (*Fuji*)
5: Lirio (*Ayame*)
6: Peonia (*Botan*)
7: Trébol (*Hagi*)
8: Cortadera (*Susuki*)
9: Crisantemo (*Kiku*)
10: Arce (*Momiji*)
11: Sauce (*Yanagi*)
12: Paulonia (*Kiri*)

Los dibujos de las cartas son muy variados. Algunas incluyen un estandarte con un texto (un poema), otras tienen animales u otros símbolos especiales. Estos dibujos colocados sobre el tema de la planta dan a la carta un valor especial, que depende del juego en el que se utilicen, ya que son varios los juegos tradicionales japoneses. Uno de ellos es una especie de bacarrá, en el que se suman los valores de las cartas. Se dice que el término que designa la peor jugada (*ya-ku-za*) es el que ha dado nombre a la mafia japonesa, popularizada en occidente a través del cine (*Yakuza*, *Black Rain*...).

Un cinco: una carta que vale 5 puntos y cinco cartas que valen 1 (30 puntos);
Un diez: una carta que vale 10 puntos y cinco cartas que valen 1 (40 puntos);
Un veinte: una carta que vale 20 puntos y cinco cartas que valen 1 (50 puntos).
El jugador que mediante algún juego de compensación supere los 88 puntos recibirá un premio de 10 puntos.

INICIO DEL JUEGO

Una vez sorteado el dador, éste baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su izquierda.
A continuación descubre las seis primeras, que coloca sobre la mesa. Entre estas seis puede haber cartas con el mismo índice; si hay tres, el jugador que consiga la cuarta se las llevará todas; si están las cuatro de un mismo índice, se las lleva el dador (aunque algunos jugadores consideran que el reparto es nulo y debe pasarse la mano).
Después de descubrir las seis cartas sobre la mesa, el dador reparte siete a cada jugador, en sentido antihorario (de derecha a izquierda) y en dos vueltas, dando cuatro cartas a cada jugador en la primera y tres en la segunda.
Si la partida se disputa entre seis jugadores se habrán repartido las 48

cartas; si los jugadores son cinco quedarán siete sin distribuir; si son cuatro, catorce, y si son tres, veintiuna. Estos remanentes constituyen la baceta que se deja boca abajo en el centro de la mesa.

DESARROLLO DEL JUEGO

El propio dador es el mano. Cada turno de juego se inicia jugando una de las cartas de la mano sobre la mesa. Esta carta puede ser del mismo índice que una de las expuestas; en este caso, el jugador puede llevarse la carta expuesta con la que juega de su mano y su turno termina; el jugador deja estas dos cartas en un montón boca abajo que coloca sobre la mesa ante sí. Si la carta que juega sobre la mesa no coincide con ninguna de las expuestas o bien el jugador no quiere llevarse la pareja, deja su carta junto a las otras cartas expuestas y descubre la primera carta de la baceta. Si esta carta coincide en índice con alguna de las expuestas, el jugador debe llevarse a su montón la pareja; si no forma pareja con ninguna de las cartas expuestas, el jugador la deja sobre la mesa, descubierta, junto a éstas y termina su turno, que pasa al jugador de su derecha, que hará las mismas jugadas.

Un turno siempre termina dejando una carta descubierta sobre la mesa.

Puede ser que en algún momento no haya ninguna carta descubierta en la mesa; entonces, el jugador a quien le toca jugar deja una de sus cartas y descubre una carta de la baceta; si ésta forma una pareja con la jugada por él, se llevará la pareja y volverá a dejar la mesa sin cartas para el jugador siguiente.

Cuando hay dos cartas descubiertas del mismo índice, el jugador que juega la tercera puede elegir entre dejarla con las otras dos o llevarse una de ellas, a su elección, junto con su carta.

Cuando hay tres cartas descubiertas del mismo índice, el jugador que tiene la cuarta puede llevárselas en cualquier momento, ya que nadie se las disputará, y no puede renunciar a ellas.

El juego continúa hasta que todos los jugadores han jugado sus siete cartas.

Una vez que los jugadores han dispuesto de sus respectivos siete turnos de cartas y se han quedado sin ninguna de éstas en la mano, toman los montones de las cartas ante sí y calculan el valor de las cartas que los componen. A continuación, las combinan en honores o handicaps y añaden el valor de estas combinaciones al de las cartas.

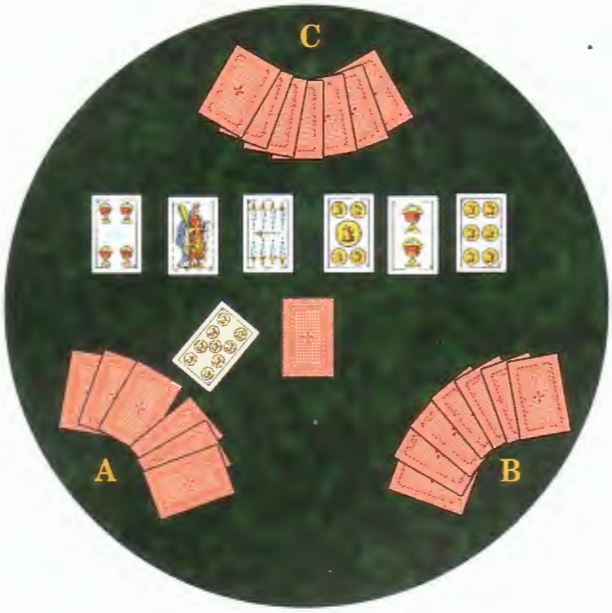
Cada jugador ha de pagar o cobrar de cada uno de los otros jugadores la diferencia entre las respectivas puntuaciones finales; el que tiene menor puntuación paga al que la tiene mayor. Para estos pagos y cobros se utilizan fichas que representan puntos, aunque también puede anotarse en una hoja los pagos (en negativo) y los cobros (en positivo) posteriores a cada mano de cada jugador y calcular el balance neto en puntos de éste.

El ganador es el que alcanza el total de puntos establecido al inicio de la partida, o el que tiene más puntos al final de doce manos.

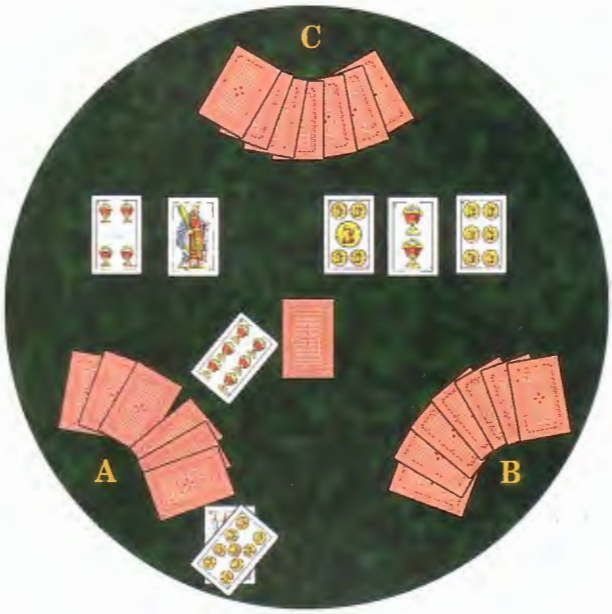
PARTIDA COMENTADA

A continuación se muestra el inicio y el final de una partida de hachi-hachi entre tres jugadores. En cada uno de sus turnos, un jugador juega una de sus cartas sobre la mesa y trata de formar una pareja con alguna de las cartas que están descubiertas sobre ella; finalmente termina su turno descubriendo una de las cartas de la baceta, con la que pueden formar otra pareja. Puede observarse que después del turno de cada jugador debe haber un número par de cartas sobre la mesa. Por ejemplo, al inicio del turno del primer jugador hay un número par de cartas (las seis iniciales); con la primera carta jugada puede formar una pareja (retira una carta) o no (añade una carta), pero el resultado será que quedará un número impar de cartas sobre la mesa; después de descubrir la carta de la baceta, forme pareja o no, volverá a quedar un número par de cartas descubiertas.

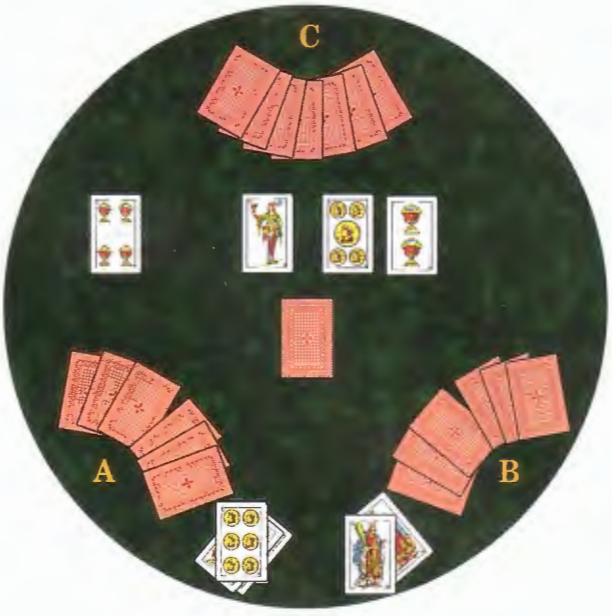
1 El jugador A, después de barajar las cartas y darlas a cortar, descubre las seis primeras, que coloca sobre la mesa. Reparte luego siete a cada jugador, en dos veces: cuatro cartas la primera y tres cartas la segunda. Deja las restantes 21 cartas de la baceta en el centro de la mesa.



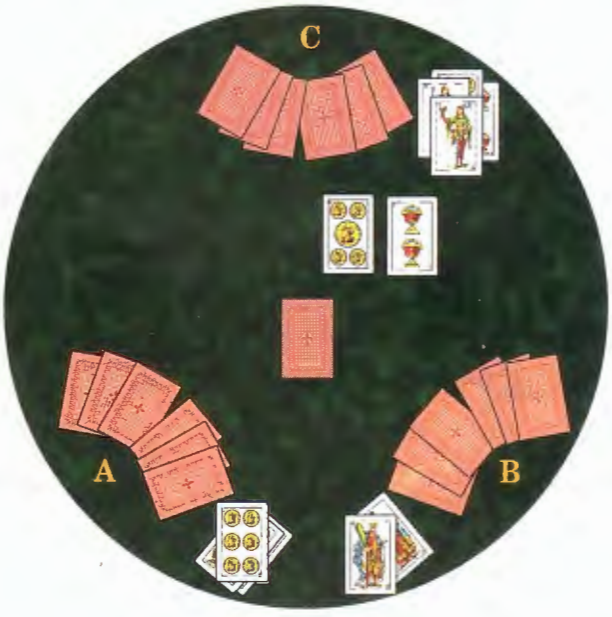
2 El jugador A –en el hachi-hachi el jugador mano es el dador, como sucede en la mayoría de juegos tradicionales de Extremo Oriente– juega el nueve de oros de su mano y se lleva esta carta junto con el nueve de espadas, que era una de las cartas de la mesa.



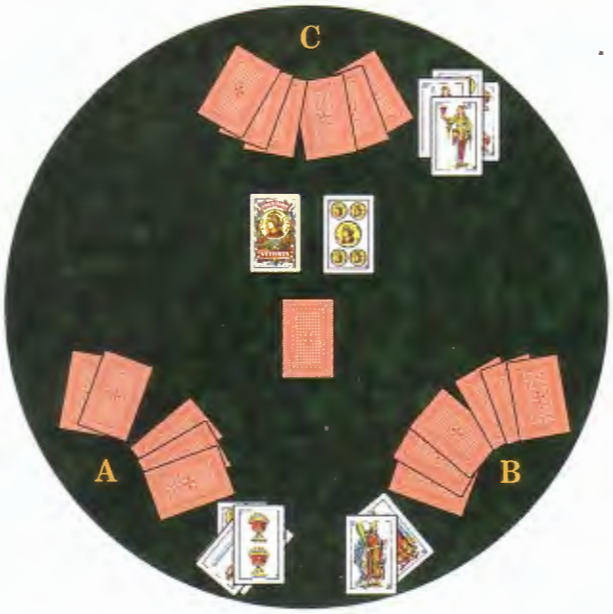
3 Después de jugada la carta de su mano (y haber formado una pareja), el jugador A descubre la primera carta de la baceta, que resulta ser el seis de oros. Como esta carta forma una pareja con otra carta descubierta, A se lleva los dos seises (copas y oros).



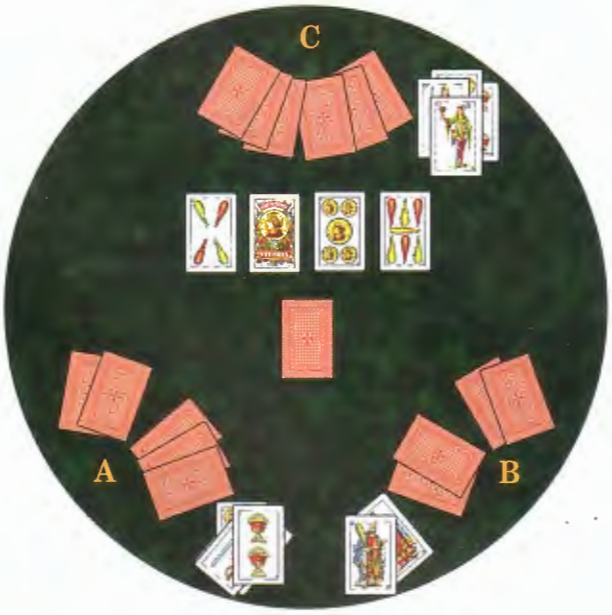
4 El jugador B juega el rey de oros de la mano y forma una pareja de reyes, que se lleva. La carta que descubre de la baceta, la sota de copas, no forma pareja con ninguna de las cartas descubiertas que hay sobre la mesa, por lo que tiene que dejarla junto a esas otras cartas.



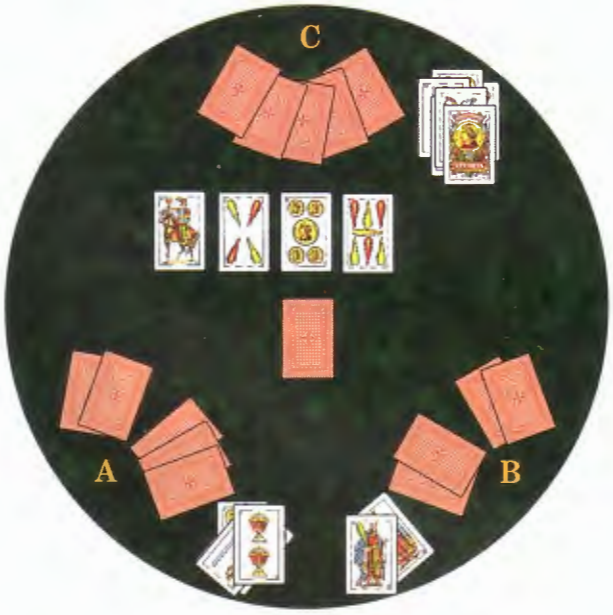
5 El jugador C también juega una carta de oros de su mano (estas cartas son las más valiosas, por lo que conviene formar parejas con ellas) y forma una pareja de cuatros. La carta de la baceta resulta ser otra sota, por lo que él sí puede formar una pareja de sotas y llevarse las dos cartas.



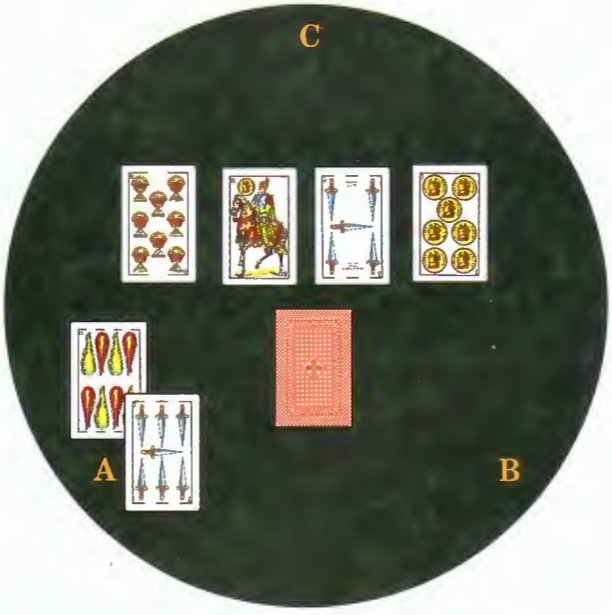
6 Vuelve a ser el turno del jugador A, que se lleva el dos de copas de la mesa con su dos de espadas. A continuación, descubre la carta de la baceta, el as de oros, que tiene que dejar sobre la mesa porque no hay otro as con el que pueda formar la pareja.



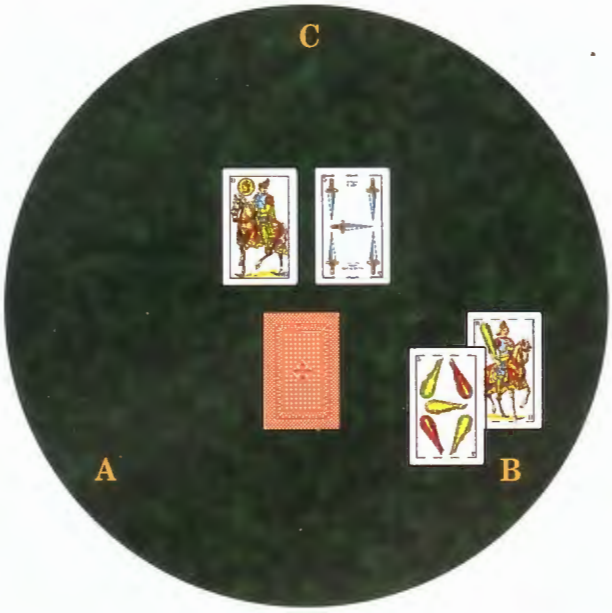
7 El jugador B es el primer jugador que deja una de las cartas de la mano, el siete de bastos, sobre la mesa, al no poder formar una pareja (ha escogido una de las menos valiosas para dejar). La carta de la baceta (el cuatro de bastos) tampoco forma una pareja.

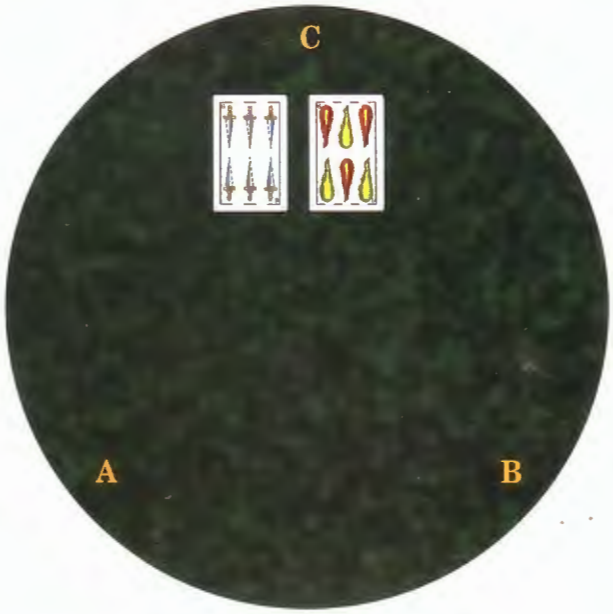


8 El jugador C se lleva el as de oros, que antes había descubierto A, con su as de espadas, pero no tiene suerte con la carta de la baceta, ya que es el caballo de copas y no hay ningún otro caballo descubierto sobre la mesa. Los turnos de los jugadores se desarrollan a continuación siguiendo esta rutina.



9 Esta es la situación cuando a cada jugador ya sólo le queda una carta. A juega su última carta, el ocho de bastos, que empareja con el ocho de copas. La carta de la baceta, el siete de espadas, le permite llevarse el de oros. Las cartas de espadas y bastos, de poco valor, permiten ganar cartas de oros y copas.





10 El jugador B se lleva las dos últimas cartas descubiertas que hay sobre la mesa. Primero el caballo de oros con el caballo de bastos de la mano. A continuación, el cinco de espadas con el cinco de bastos que descubre de la baceta.

11 El jugador C, encontrándose que no hay ninguna carta descubierta sobre la mesa, sólo puede dejar su última carta sobre ella. Naturalmente, esta carta forma pareja con la carta que descubre de la baceta, que también es la última carta en juego.

12 Terminado el juego de las cartas, se procede a contar el valor de las manos de los jugadores. Las cartas de A valen 130 y tiene un cuarteto, lo que le da un total de 150 puntos. B tiene 57 de las cartas más un veinte (50 puntos) más 10 puntos por superar los 88 con un juego de compensación, lo que le da un total de 117. C tiene 113, que provienen de los 93 de sus cartas y los 20 de su cuarteto de ases.

Al inicio de cada mano, los jugadores deben estudiar sus manos y ver si pueden formar combinaciones de honores o deben limitarse a tratar de formar grupos de compensación.

Obsérvese que, si no se tienen secuencias entre las cartas de la mano, para conseguir una habrá que esperar a ser favorecido por la suerte y lograr que la carta que se descubre de la baceta forme una pareja con alguna de las descubiertas. Por otra parte, las secuencias sólo son válidas si las cartas consecutivas de un palo son del mismo valor; por tanto, en muchos casos hay que tomar la carta de menor valor (generalmente 1), con lo que el valor total de las cartas se reduce. Este menor valor debe compensarse con el de las combinaciones, eligiendo adecuadamente éstas.

EL CRIBBAGE

El cribbage es un juego que gozó de gran aceptación entre la alta sociedad inglesa del siglo XVII, aunque tiene sus orígenes en un juego aún más antiguo llamado *noddy*. Se atribuye su invención a sir John Suckling (1609-1642), conocido como el mayor jugador y galanteador de su época. En el siglo siguiente ya había perdido su condición de juego de sociedad y se consideraba un juego popular y de taberna.

Existen dos versiones de este juego: la antigua de cinco cartas, que se juega a 61 puntos, y la moderna y más corriente de seis cartas que se juega a 121 puntos. En el transcurso de una partida de cribbage, los jugadores deben formar combinaciones de cartas que les reporten los puntos necesarios para ganar.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en superar los 120 puntos mediante la realización de combinaciones.

Dibujo a pluma realizado en 1892 para la publicación *Harpers Monthly*.

Origen: **Inglaterra**
Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **52 cartas**
Jugadores: **2**
Duración de la partida: **alrededor de una hora**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Tipo de juego: **combinación de cartas**

NÚMERO DE JUGADORES

Las partidas de cribbage se disputan entre dos jugadores, aunque existen variantes para tres o cuatro jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al cribbage se utiliza una baraja inglesa completa de 52 cartas, sin comodines.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

El valor de las cartas numerales es el marcado por su índice. Las figuras valen 10 puntos cada una y los ases un solo punto.
El orden de las cartas es el usual en la baraja inglesa, con el as como cartas más baja. Por tanto, de mayor a menor, dicho orden es: rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as.

LAS COMBINACIONES

Las combinaciones de cartas que proporcionan puntos son las siguientes:

Quince. El valor de dos o más cartas suma 15: 2 puntos.
Par. Dos cartas iguales: 2 puntos.
Trío. Tres cartas iguales: 6 puntos.
Cuarteto. Cuatro cartas iguales: 12 puntos.
Secuencia. Tres o más cartas de índices consecutivos: 1 punto por carta en secuencia.
Color. Todas las cartas del mismo palo: 5 puntos.

LA ANOTACIÓN

La anotación constituye la parte más característica del juego del cribagge.
Aunque no es imprescindible para jugar, se suele utilizar un objeto, generalmente con forma de prisma y realizado en madera, que tiene una doble fila de pequeños orificios numerados hasta el 120. Cada jugador lleva su anotación en una de las series de números mediante dos contadores que se introducen en los orificios. El primero señala el tanteo acumulado hasta ese momento y el segundo, el tanteo acumulado anterior.
Para hacer una anotación, se mueve el segundo contador a partir del

primero tantos orificios como puntos se quieren anotar. De este modo los dos contadores invierten su posición. Además, en ningún momento se pierde la anotación acumulada.
En lugar de este objeto puede utilizarse una escala en una cartulina o papel reforzado con cartón o corcho y un par de alfileres (mejor con las cabezas de color) por jugador, que se clavan en la escala.
También puede llevarse la anotación por medio de fichas. Se necesitan 20 fichas de 10 puntos (por ejemplo, azules), 6 fichas de 5 puntos (por ejemplo, rojas) y 10 fichas de 1 punto (por ejemplo, amarillas).
Estas fichas se colocan en el centro de la mesa, entre los dos jugadores. Cada jugador, en el momento que le corresponda, toma las fichas que premian su jugada de acuerdo con el baremo establecido.

INICIO DEL JUEGO

Tras sortearse el dador, éste baraja las cartas y las da a cortar al jugador contrario (en los siguientes juegos se alternarán los jugadores para dar las cartas).
El dador descubre la primera carta y la coloca en el centro de la mesa. Si se trata de una jota, el dador se anota dos puntos «por sus talones».
A continuación reparte seis cartas a cada jugador, de una en una.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los dos jugadores se descartan de dos cartas cada uno, que dejan junto a la carta inicial, pero boca abajo. Estas cuatro cartas forman el *crib* y serán jugadas por el dador en la tercera parte de la mano.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

color Combinación formada por todas las cartas del mismo palo.

combinación Grupo especial de cartas que tiene cierto valor en puntos. Son válidas tantas combinaciones como puedan formarse con las cartas de la mano, siempre que por lo menos se diferencien en una carta.

crib Grupo de cuatro cartas formado por dos descartes de cada jugador realizados al principio de la mano, antes del juego de las cartas.

cuarteto Grupo de cuatro cartas del mismo índice.

inicial Dícese de la primera carta que se descubre del mazo después de cortar al principio de la mano.

par Combinación formada por dos cartas del mismo índice.

pasarse No poder jugar carta en una serie porque hacerlo elevaría el valor acumulado de las cartas de ésta por encima de los 31 puntos.

quince Grupo de cartas a partir de la primera jugada en una serie cuyo valor global es de exactamente 15 puntos.

salirse Superar un jugador los 120 puntos en su anotación, ganando de este modo el juego.

secuencia Serie de cartas de índices consecutivos.

starter Carta inicial.

trío Grupo de tres cartas del mismo índice.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

De mayor a menor, es:

Rey	10	puntos
Reina	10	puntos
Jota	10	puntos
Diez	10	puntos
Nueve	9	puntos
Ocho	8	puntos
Siete	7	puntos
Seis	6	puntos
Cinco	5	puntos
Cuatro	4	puntos
Tres	3	puntos
Dos	2	puntos
As	1	punto

VALOR DE LAS COMBINACIONES

De mayor a menor:

- *Quince*: 2 puntos
- *Par*: 2 puntos
- *Trío*: 6 puntos
- *Cuarteto*: 12 puntos
- *Secuencia*: 1 punto por carta de la secuencia
- *Color*: 5 puntos

Primera fase. La primera fase se compone del juego de las cartas por parte de los jugadores.
Por turno, cada jugador coloca una carta ante sí, no en el centro. Cada vez que lo hace, el jugador debe anunciar el valor acumulado de todas las cartas (por él y por el jugador contrario) hasta ese momento.
Cada vez que las cartas jugadas por los dos jugadores forman una de las combinaciones puntuables, el jugador que la ha hecho se anota el premio correspondiente en puntos.
Cuando al jugador que le corresponde jugar sólo le quedan cartas en la mano que elevarían al jugarlas la puntuación acumulada de las cartas jugadas por encima de los 31 puntos, anuncia «me paso» y deja de echar cartas. Si alcanza exactamente los 31 puntos cobra un premio de 2 puntos. El otro jugador se anota 1 punto y sigue jugando sus cartas mientras no supere los 31 puntos. Si logra alcanzar exactamente los 31 puntos se anota 2 puntos de premio.
Después de que un jugador haya alcanzado los 31 puntos o haya dicho «me paso», el jugador que no se anota el premio procede a iniciar otra serie de jugadascon las cartas que le quedan en la mano y las cartas jugadas por ambos jugadores.
El juego prosigue de este modo hasta que los jugadores hayan agotado sus respectivas cuatro cartas y se hayan anotado todos los puntos posibles.

EL COLOR

El color sólo puntúa en la segunda y tercera fases del juego, es decir, cuando se forman las combinaciones con las cuatro cartas del jugador o del *crib* y la inicial. Si las cinco cartas de un jugador son del mismo palo, el jugador tiene color y gana 5 puntos. Algunos jugadores también admiten como color la combinación de cuatro cartas del mismo palo de un jugador, sin la carta inicial (no cuatro cualesquiera de las cinco), pero el valor de este color es de sólo 4 puntos.

Segunda fase. La segunda fase del juego se compone de las combinaciones de la mano.
Terminada la primera fase, cada jugador recoge sus cuatro cartas (por este motivo, cada jugador juega ante sí y no en el centro de la mesa) y forma con ellas todas las combinaciones de valor posibles de cinco cartas, ya que la descubierta inicialmente (o carta inicial) es común para los dos jugadores.
Primero se anotan los tantos de las combinaciones realizadas por el no dador, y sólo terminadas las anotaciones de éste se procede a anotar las del dador. Este orden es importante, pues si el no dador supera los 120 puntos en su cuenta ya gana la partida, incluso aunque el total de puntos del dador fuera mayor después de contar los suyos.

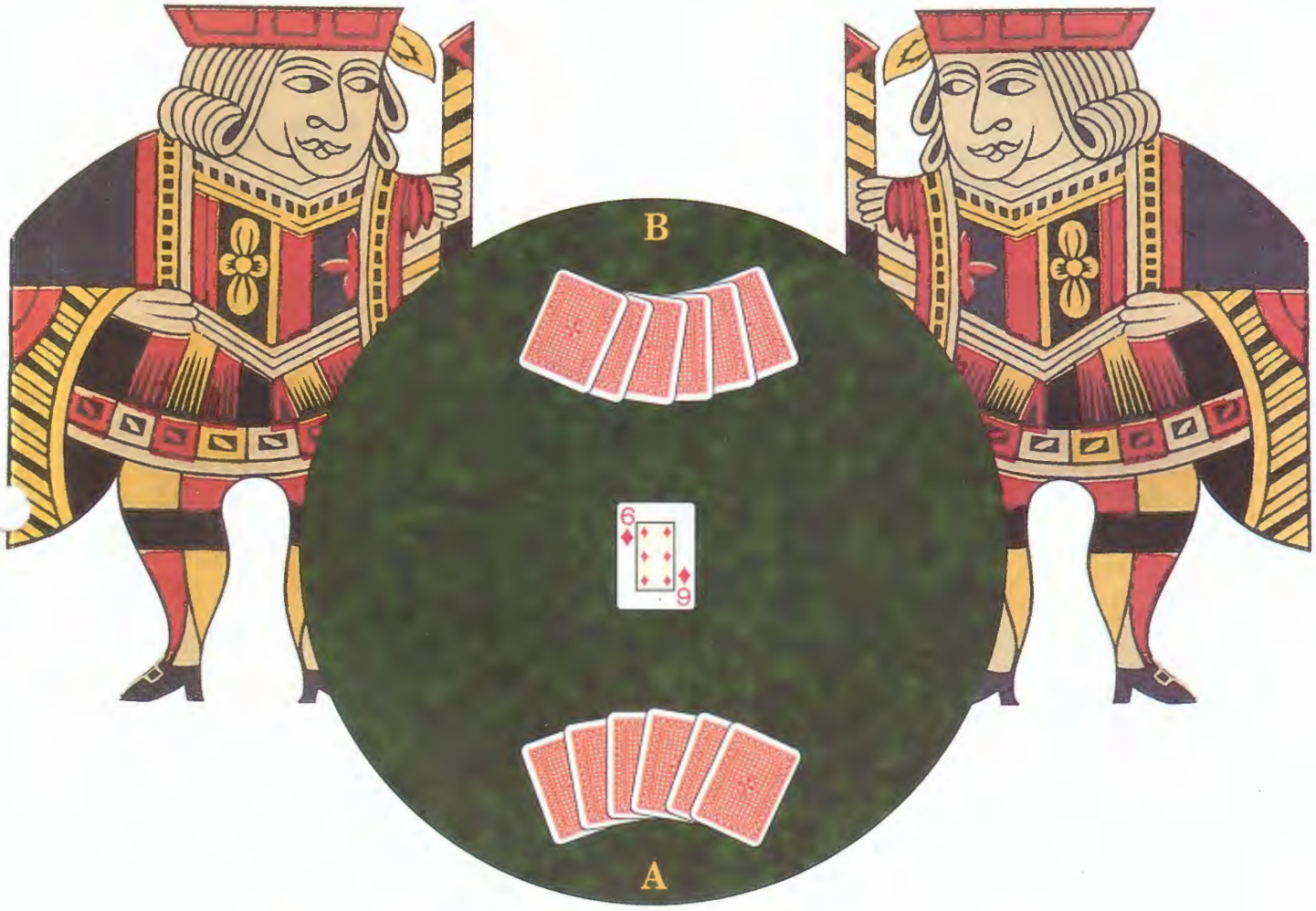
Tercera fase. Terminadas de contar las combinaciones de los dos jugadores, el dador toma las cuatro cartas descartadas al principio por los dos jugadores, o *crib,* y se anota los puntos correspondientes a todas las combinaciones que puede formar con esas cuatro cartas y la descubierta inicial.

Terminadas estas tres fases finaliza la partida. Si ninguno de los dos jugadores ha rebasado los 120 puntos, se procede a barajar las cartas para un nuevo reparto.
El ganador es el jugador que supera los 120 puntos («se sale»).

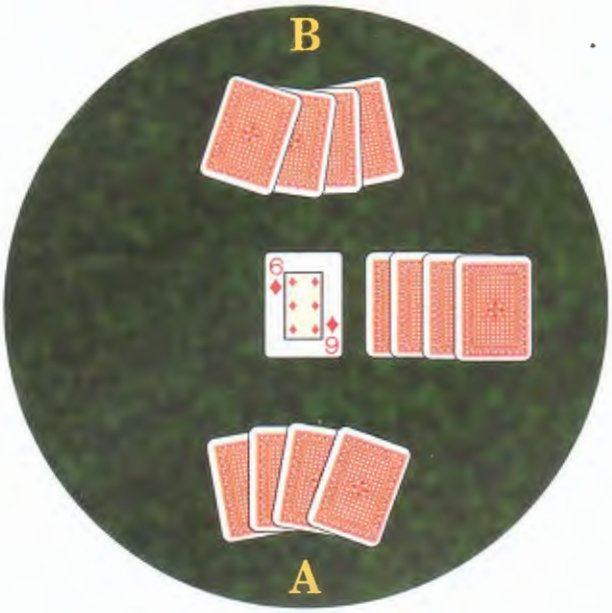
PARTIDA COMENTADA

A continuación se muestran y se comentan los diversos pasos que componen una de las manos de una partida de cribbage entre dos jugadores: el reparto, el descubrimiento de la *starter* o carta inicial, los descartes para formar el *crib*, el juego de las cartas y el anuncio de las puntuaciones acumuladas, la recogida de las cartas y la formación de las combinaciones de la mano (primero el no dador, luego el dador) y, finalmente, la formación de combinaciones con el *crib* por parte del dador. Todo ello acompañado de las anotaciones correspondientes a la formación de las mencionadas combinaciones por parte de los jugadores.

VALOR DE LAS FICHAS

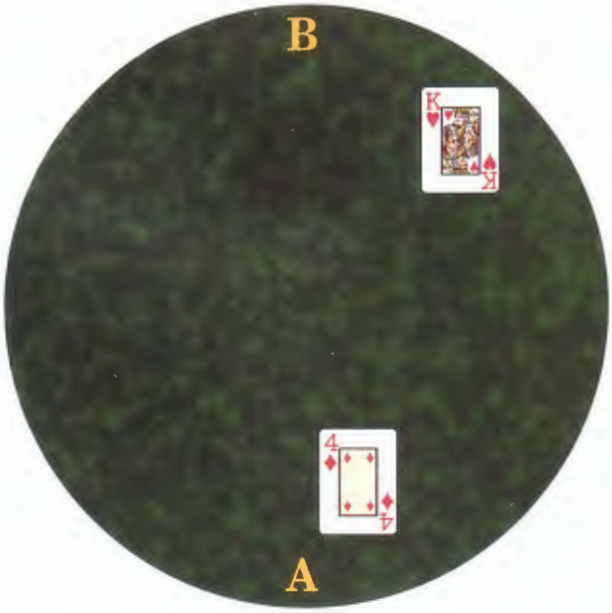


1 El jugador A baraja las cartas y las da a cortar a B. A continuación, descubre la carta superior del mazo (carta inicial que servirá para el juego en las fases segunda y tercera de la mano). Por último, reparte seis cartas a cada jugador, siempre de una en una.

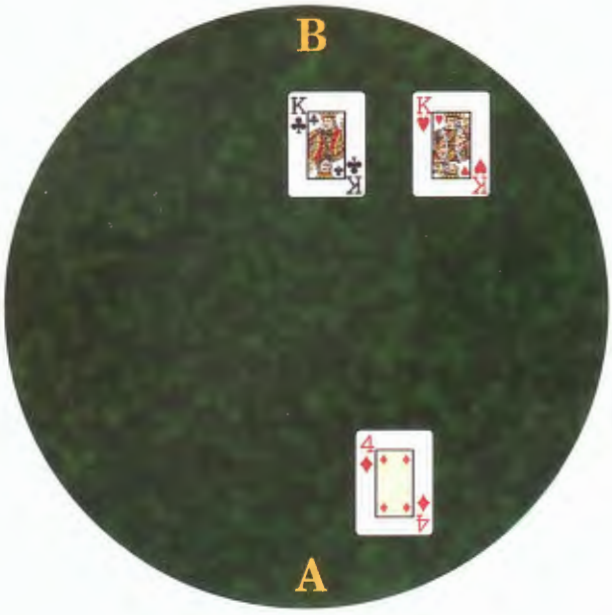


2 Los dos jugadores se descartan de dos cartas cada uno, para formar el *crib* antes de dar comienzo al juego de las cartas. Recuérdese que este grupo de cartas sólo será utilizado por el dador, que en este caso es el jugador A.

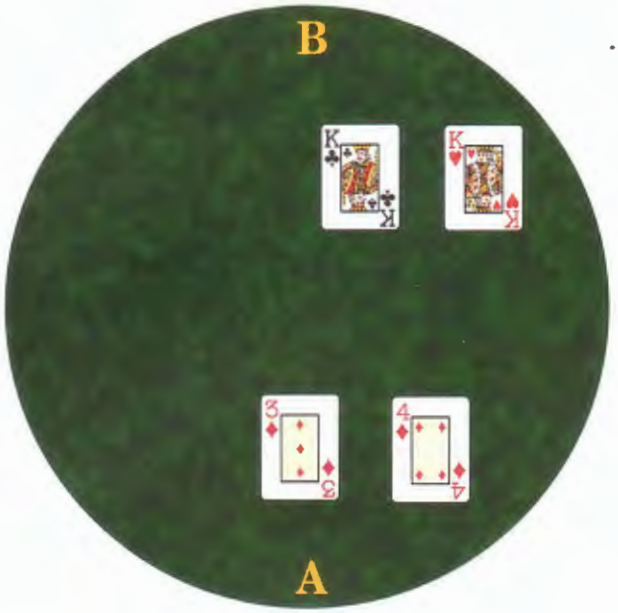
3 Una vez que los jugadores se han quedado con sólo cuatro cartas cada uno, corresponde a B –jugador no dador– iniciar el juego de las cartas. Lo hace colocando el rey de corazones sobre la mesa y anunciando su correspondiente valor: «diez».



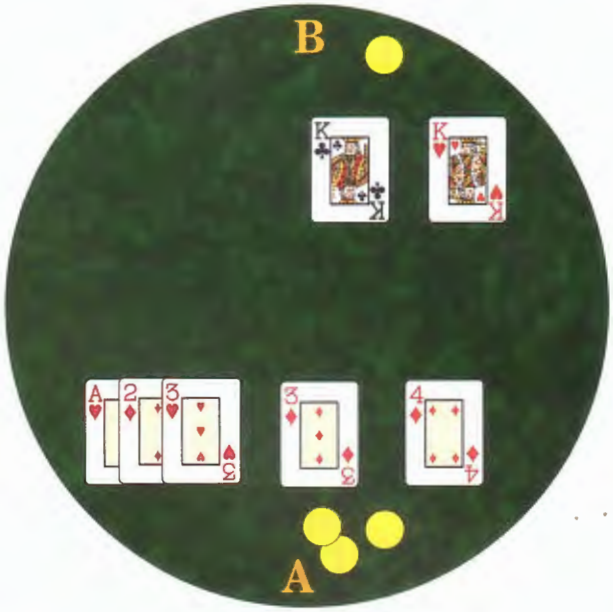
4 Después de que el jugador B ha descubierto su primera carta, le corresponde al jugador A descubrir también su primera carta. Esta carta de A es el cuatro de diamantes; después de descubrirla anuncia «catorce», ya que éste es el valor acumulado de las dos cartas que hay sobre la mesa.



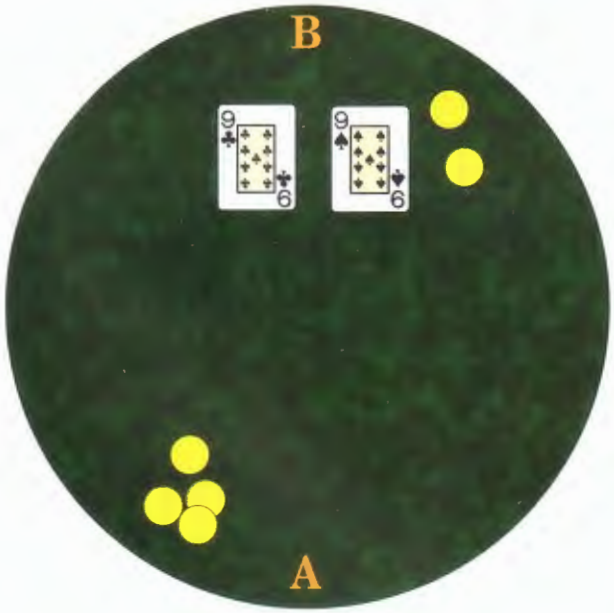
5 El jugador B descubre su segunda carta, que también es un rey (el de tréboles) y canta «veinticuatro», que es el valor acumulado de las tres cartas jugadas sobre la mesa. No hay par –para ello deberían haberse jugado los dos reyes, uno inmediatamente después del otro–, pero sí lo habrá en la segunda fase.



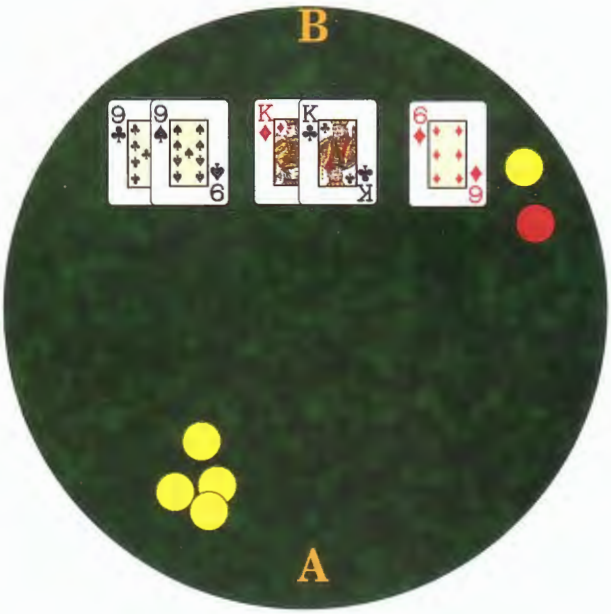
6 El jugador A descubre su segunda carta, el tres de diamantes, con lo que el valor acumulado de las cartas es ahora de 27 puntos y así lo anuncia el jugador. Puede observarse que con este valor se ha llegado muy cerca del límite: 31.



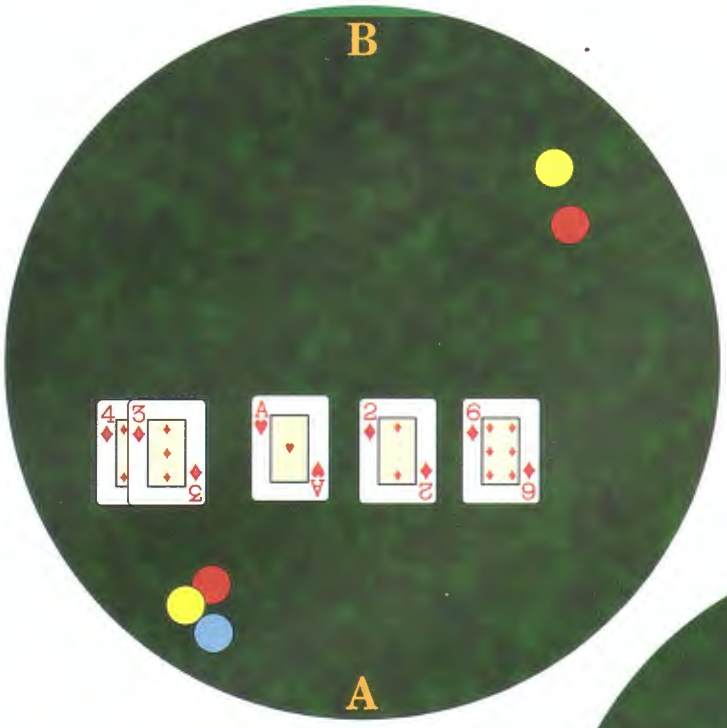
7 B anuncia «me paso», ya que, de jugar alguna carta, superaría los 31 puntos. A gana 1 punto por ello, juega sus dos cartas y forma una secuencia, por la que gana otros 3 puntos. El cuatro no forma parte de la secuencia, ya que el rey de tréboles la separa de ella.



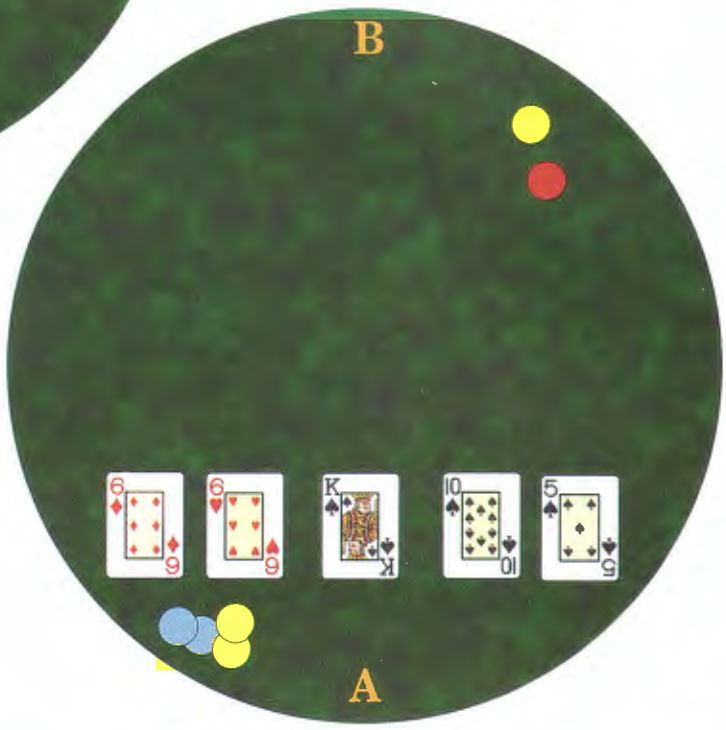
8 Después de que A haya jugado todas sus cartas en la primera serie, B juega sus dos últimas cartas en una segunda serie (como puede verse, esas cartas le hacían superar los 31 puntos). Como las dos cartas son iguales y han sido jugadas de forma consecutiva, gana 2 puntos por el par.



9 Finalizado el juego de las cartas, los jugadores proceden a formar combinaciones con sus cuatro cartas de juego y la inicial. B sólo puede formar las dos parejas (reyes, nueves) que ya ha mostrado en la fase anterior y gana 4 puntos, que junto a los 2 de la fase anterior elevan su total a 6 puntos.



10 B, por ser en esta mano el jugador no dador, ya ha terminado su participación en el juego. En cambio, A debe combinar sus cartas primero y luego el *crib*. Con sus cartas, A puede formar un quince (seis, cuatro, tres y dos): 2 puntos; dos secuencias de tres cartas cada una (as-dos-tres, y dos-tres-cuatro): 6 puntos; y una secuencia formada por cuatro cartas (as-dos-tres-cuatro): 4 puntos más. ssObtiene en total 12 puntos.



11 Finalmente, el jugador A descubre las cuatro cartas del *crib* (compuesto por los descartes iniciales de los jugadores) y forma dos quinces (rey, cinco y diez, cinco): 4 puntos; y un par (seises): 2 puntos. Se anota así otros 6 puntos y aumenta su total hasta 22 puntos. (A ha hecho bien en descartar el rey de picas, porque, aunque con él hubiera podido conseguir un par, le habría facilitado un trío a B.)

Al inicio de cada mano los jugadores deben descartarse de dos de sus cartas para formar el *crib*. Como las combinaciones de estas cartas sólo proporcionan puntos al dador, el no dador debe procurar realizar descartes que dificulten la formación de combinaciones. Así, deben ser cartas de índices y palos distintos, procurando asimismo que sean muy dispares para dificultar la formación de secuencias. Naturalmente, al descartarse de esas cartas no debe disminuir el valor de su mano y las posibilidades de formar combinaciones con sus cartas, especialmente cuando las puntuaciones se acercan al final. Recuérdese que el no dador anota antes que el dador, y puede suceder que ya no se cuente el *crib*.

En el juego de las cartas, al tiempo que se procura formar combinaciones de valor (secuencias, pares...) debe tratarse de no facilitar al contrario que las consiga, jugando, por ejemplo, las cartas centrales de una posible secuencia hacia el final del juego y no al principio; o bien, si no se puede conseguir el quince, jugar de modo que la puntuación acumulada supere esa barrera para que tampoco el contrario pueda anotarlo.

El Euchre

El euchre es un juego de bazas para cuatro jugadores que ya se jugaba en el siglo XIX en Alsacia, donde se conocía como *Jucker*. Desde esa región europea fue llevado a Estados Unidos por los emigrantes alemanes, y allí gozó de una gran popularidad, que se mantuvo hasta que fue sustituido por el bridge en los primeros decenios del siglo XX. Existen diversas variantes de este juego. De una de ellas deriva la aparición del comodín o *joker* en los juegos de cartas y su inclusión en la baraja, originalmente como la carta de más valor y no como una carta que puede sustituir a cualquier otra, tal como se utiliza en la actualidad.

Objetivo del juego

Ganar bastantes bazas en sucesivos juegos para conseguir los 10 puntos que se necesitan para ganar la partida.

Partida de tarot en un café vienés. Ilustración alemana de finales del siglo XIX.

Origen:
Alsacia

Baraja:
inglesa

Nº de naipes:
24 cartas

Jugadores:
4

Duración de la partida:
una hora

Dificultad:
♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
bazas con palo de triunfo

NÚMERO DE JUGADORES

El número habitual de jugadores en una partida de euchre es de cuatro, que juegan formando dos parejas.
Los jugadores de cada una de las parejas se colocan enfrentados alrededor de la mesa e intercalados con los jugadores de la pareja contraria.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al euchre se utiliza una baraja de 24 cartas compuesta por las cartas del nueve al as (nueve, diez, jota, reina, rey y as) de los cuatro palos de la baraja inglesa (corazones, picas, tréboles y diamantes). Como puede comprobarse, se trata de media baraja de doppelkopf.

EL PALO DE TRIUNFO

En cada juego de una partida de euchre se elige uno de los palos de la baraja como triunfo.
Las cartas del palo de triunfo tienen la propiedad de ganar a las cartas de los otros palos, independientemente del valor relativo de cada una de las cartas.
En el euchre se da la particularidad de que el palo de triunfo tiene más cartas que el resto de palos, ya que, además de las cartas propias del palo, también es triunfo la otra jota del mismo color (rojo: diamantes y corazones; negro: picas y tréboles).
Las dos jotas del mismo color son los *bauers* o *bowers* (según se utilice la grafía alemana o la adaptada al inglés, aunque se pronuncia siempre *bauer*, que en alemán significa «granjero»). Además, estas dos cartas son siempre los triunfos más altos; primero, la jota del palo de triunfo o *right bauer* (el bauer derecho), y luego la jota del mismo color (negro o rojo) que la del palo de triunfo o *left bauer* (bauer izquierdo). El resto de las cartas del palo de triunfo son, de mayor a menor, as, rey, reina, diez y nueve. Por ello, de las 24 cartas con que

se juega al euchre, 7 (casi la tercera parte) son cartas de triunfo. Un palo, el del mismo color que el de triunfo, tiene una carta menos, la jota.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS SIN TRIUNFO

Las cartas no tienen ningún valor específico en puntos (éstos sólo se obtienen al ganar bazas), sino únicamente relativo entre las de un palo, de modo que sea posible establecer el ganador de la baza.
En los palos que no son de triunfo, el orden de las cartas que determina su valor es, de mayor a menor: as, rey, reina, jota (excepto en el palo que es del mismo color que el de triunfo, ya que esta jota es el tercer triunfo o *left bauer*), diez y nueve.

LA ELECCIÓN DEL PALO DE TRIUNFO

En la elección del palo de triunfo interviene el azar, ya que en primer lugar este palo depende de la carta que se descubre después de efectuado el reparto de las cartas entre los jugadores. Sin embargo, a diferencia de lo que sucede en otros juegos en los que se determina el triunfo de un modo similar, en el euchre los jugadores tienen la posibilidad de aceptar o no que el palo de esa carta se convierta en el de triunfo.
Hay que tener en cuenta que, independientemente del bando o pareja que elija el triunfo, la carta que señala el triunfo o pinta será para el dador, por lo que este jugador siempre tendrá, por lo menos, un triunfo (la pinta). Esto es especialmente importante si se trata de uno de los bauers, ya que, en la práctica, equivale a regalarle una baza.
El juego del euchre se desarrolla siguiendo el sentido horario (de izquierda a derecha); por ello, el primer jugador en hablar es el de la izquierda del dador, que puede aceptar el palo señalado por la pinta como triunfo o no. Este jugador tiene la opción de *pasar* o de *hacer tomar la pinta* (que también se llama *ordenar la carta*, es decir, dar la orden de que el dador tome la carta). Si ordena la carta, el dador toma la pinta, la coloca entre las cartas de su mano, se descarta boca abajo de una de sus cartas y el juego está listo para empezar con el triunfo señalado por la pinta y aceptado por el mano. Si pasa, las opciones –pasar u ordenar la carta– se trasladarán al jugador de su izquierda, que es el

VOCABULARIO ESPECÍFICO

bauer Cada uno de los dos triunfos más altos. Son la jota del palo de triunfo (*right bauer*) y la jota del palo del mismo color que el de triunfo (*left bauer*).
baza Grupo de cartas formado por una de cada jugador en un mismo turno de juego.
declarante Jugador que señala el palo de triunfo. Su bando debe ganar por lo menos tres bazas para anotarse 1 punto; en caso contrario la otra pareja se anota 2 puntos.
pinta Carta que se descubre después del reparto para conocer el palo de triunfo.
subasta Fase del juego del euchre en la que se establece el palo de triunfo y el declarante.
triunfo Palo que tiene la propiedad de que sus cartas ganan a las de los otros palos sin tener en cuenta su valor relativo.

ORDEN DE LAS CARTAS QUE NO SON TRIUNFO

De mayor a menor:
As
Rey
Reina
Jota (excepto en el palo del mismo color –rojo o negro– que el de triunfo)
Diez
Nueve

ORDEN DE LAS CARTAS DEL PALO DE TRIUNFO

En el euchre, el palo de triunfo tiene más cartas que los otros palos. Ordenadas de mayor a menor son:
Right bauer o jota del palo de triunfo
Left bauer o jota del palo del mismo color que el de triunfo
As
Rey
Reina
Diez
Nueve

compañero del dador. Si éste ordena la carta, termina la subasta; si pasa, es el turno de elegir al jugador de su izquierda, el compañero del mano, que tiene las mismas opciones. Finalmente, si éste pasa, es el dador el que debe elegir y si también pasa, se inicia una nueva ronda de subasta.

Efectivamente, si los cuatro jugadores han desestimado el palo de la pinta como palo de triunfo, se inicia una segunda ronda de subasta que sigue el mismo orden que la anterior, es decir, de izquierda a derecha. El jugador mano (el de la izquierda del dador) puede elegir como palo de triunfo uno de los otros tres palos o pasar. Esta segunda ronda sigue hasta que uno de los cuatro jugadores ha elegido uno de los palos como triunfo, o hasta que han pasado los cuatro.

Si los cuatro jugadores pasan, se anula la mano y se procede a un nuevo reparto. Si uno de los jugadores elige uno de los tres palos distintos del de la pinta, este palo se convierte en el de triunfo. En esta segunda ronda, el dador no toma ninguna carta.

EL DECLARANTE

El jugador que ha elegido triunfo en la primera o segunda ronda de la subasta se convierte en el *declarante* y su bando debe conseguir, por lo menos, tres de las cinco bazas para ganar 1 punto. Si no consigue esas tres bazas mínimas, se dice que le han *euchreado* y el bando contrario se adjudica 2 puntos. Si el bando del declarante gana las cinco bazas en juego, obtiene 2 puntos.

Si el declarante es el compañero del dador, deberá jugar solo contra los otros dos jugadores. El dador dejará sus cartas boca abajo sobre la mesa y no participará en el juego. Si el compañero del dador, jugando solo, gana tres de las cinco bazas, obtiene 1 punto, pero si gana las cinco bazas en juego se anota 4 puntos.

Cualquiera de los otros tres jugadores puede declarar también que juega solo. Su compañero dejará las cartas boca abajo sobre la mesa y al declarante le corresponderán los mismos puntos que se han indicado para el compañero del dador (1 punto por ganar tres bazas, 4 puntos por las cinco bazas).

Sea quien sea el declarante, el triunfo de la pinta es para el dador; el mano, es decir, el jugador que tiene la primera salida, es el de la izquierda del dador. Sin embargo, hay una excepción a esta regla: cuando juega en solitario uno de los dos jugadores que no son de la pareja del dador (es decir, los sentados en primer y tercer lugar de la subasta). En este caso, la salida corresponde al jugador de la izquierda del declarante.

LOS PREMIOS Y LA ANOTACIÓN

Como ya se ha indicado, los premios pueden ser de 1, 2 o 4 puntos.

Una pareja se anota 1 punto si uno de sus jugadores ordena la carta (en primera ronda de subasta) o elige triunfo (en segunda ronda de subasta, si ha sido necesaria) y gana 3 o 4 bazas.

Una pareja se anota 2 puntos si la pareja contraria ha declarado el triunfo y no gana las tres bazas necesarias. Es decir, cuando la pareja que no ha elegido gana por lo menos tres bazas.

La pareja que elige triunfo se anota 2 puntos si consigue ganar las cinco bazas. Por último, una pareja se anota 4 puntos si uno de sus miembros es el declarante, juega solo y consigue ganar las cinco bazas.

LA ANOTACIÓN TRADICIONAL EN EL EUCHRE

Para llevar el tanteo de los puntos ganados por una pareja durante una partida de euchre, se utilizan dos cincos de la baraja por cada pareja. Una de ellas utiliza los dos cincos negros (picas y tréboles), al tiempo que la otra utiliza los dos cincos rojos (corazones y diamantes):

1 punto

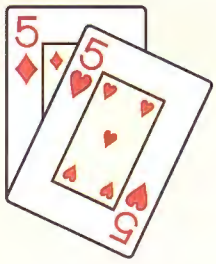
2 puntos

3 puntos

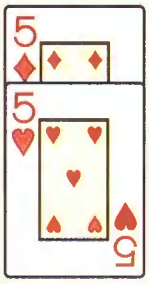
4 puntos

5 puntos

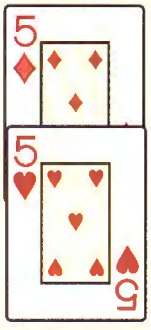
6 puntos



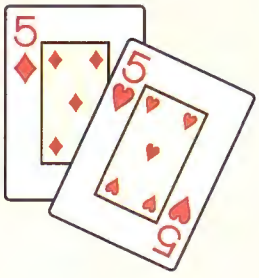
7 puntos



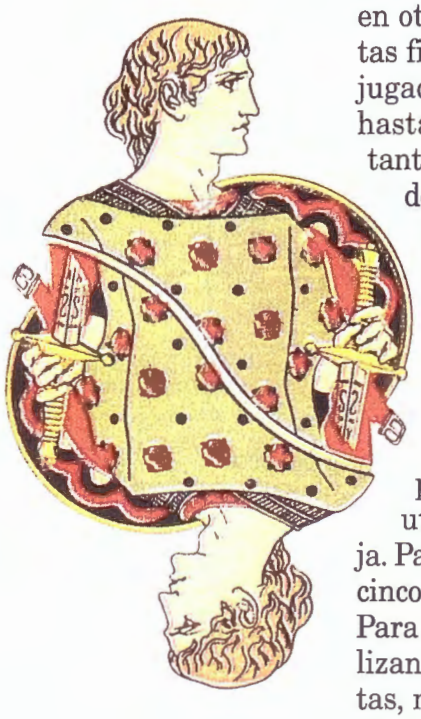
8 puntos



9 puntos



10 puntos: juego finalizado y ganado



Una partida de euchre se disputa hasta que una pareja ha obtenido 10 puntos.
La anotación de los puntos ganados puede hacerse mediante fichas o piedras, similares a las utilizadas en otros juegos. Para no tener tantas fichas sobre la mesa, uno de los jugadores puede llevar la cuenta hasta 5 y, una vez superado este tanteo, las fichas colocadas delante de su compañero indican del 6 al 9 (el 10 no hace falta marcarlo, porque la pareja que alcanza esa puntuación ya ha ganado).
Sin embargo, el modo tradicional de llevar la cuenta de los puntos ganados por una pareja en el juego del euchre es utilizando los cincos de la baraja. Para ello, una pareja toma los dos cincos rojos y la otra los dos negros. Para marcar del uno al cinco se utilizan los signos de una de esas cartas, mientras la otra se coloca boca abajo sobre la primera y se desliza según se van descubriendo los signos del palo que indican los tantos obtenidos por la pareja. Al llegar a 5, se da la vuelta a la carta superior y se desliza sobre la inferior, marcando de esta manera los tantos hasta llegar a 10, cifra en la que ambas cartas permanecerán apiladas y boca abajo.

LAS BAZAS

El juego del euchre se desarrolla mediante manos de cinco bazas.
Una baza es un grupo de cartas formado por una carta tirada por cada jugador sobre la mesa en el mismo turno de juego.
El ganador de la baza es el jugador que ha jugado la carta más alta del palo de salida o el triunfo más alto si hay alguno en la baza. El jugador mano es el primero en jugar una carta en la baza. Los siguientes jugadores han de jugar carta del mismo palo (asistir), si tienen. En caso de no tener puede jugar triunfo (fallar) o una carta de los otros dos palos (descartar).
El ganador de una baza se convierte en el mano de la baza siguiente.

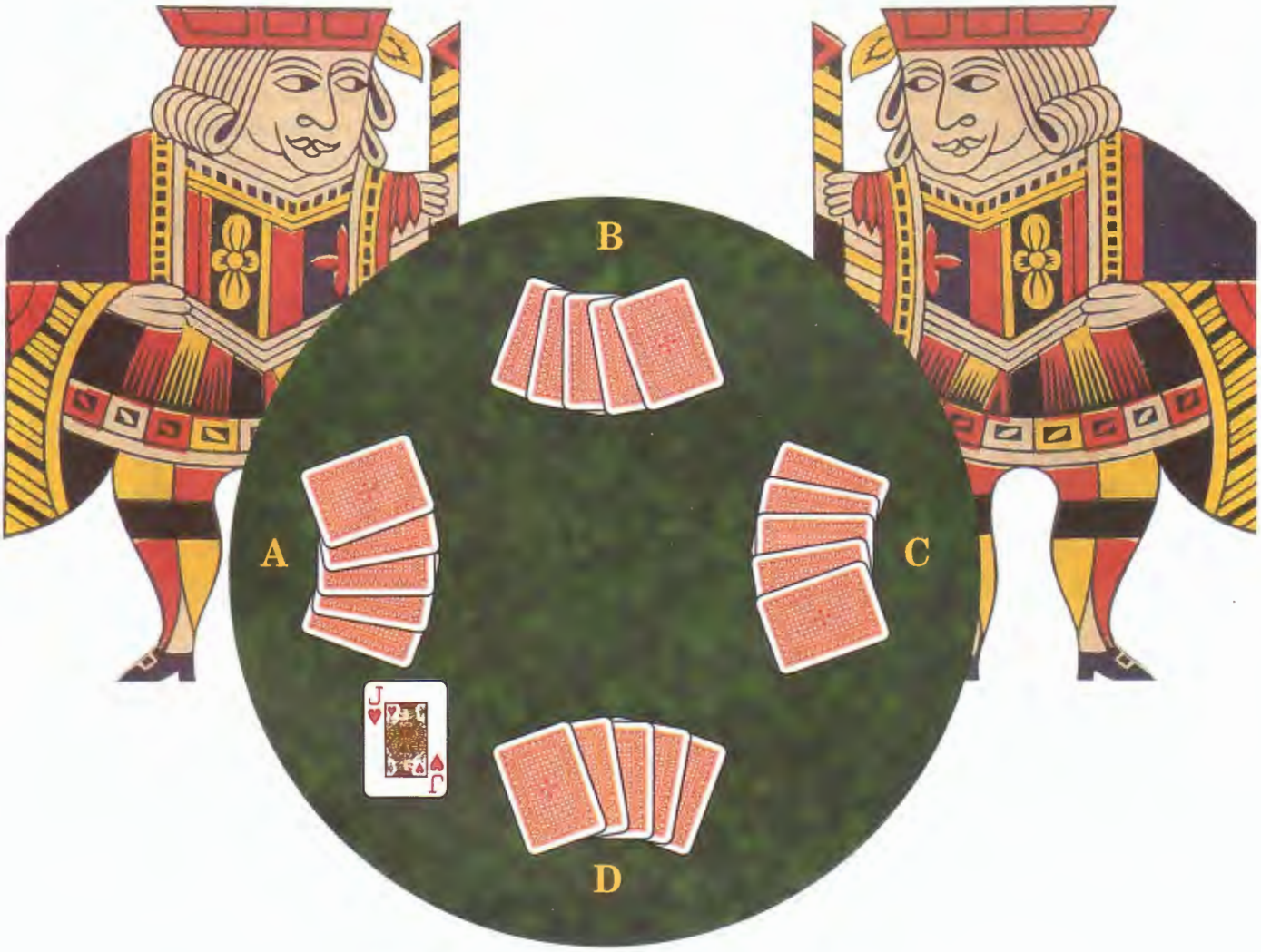
INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

Después de sortear el dador, éste baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su derecha. A continuación reparte cinco cartas a cada jugador, de izquierda a derecha, en dos veces; la primera da dos cartas y la segunda otras tres. Después del reparto, descubre la primera carta del mazo, que queda sin repartir. Esta carta señalará el triunfo si así lo quiere alguno de los jugadores. Si alguno de los jugadores acepta el palo de la carta descubierta como triunfo, el dador tomará la carta descubierta, la pondrá junto con las suyas y se descartará de una de las seis para quedarse con cinco, como los otros jugadores.
Si los jugadores no quieren el palo de la carta descubierta como triunfo, tienen la oportunidad, siguiendo el sentido horario y a partir del jugador de la izquierda del dador, de escoger otro palo como triunfo.
Si todos los jugadores pasan, la mano se anula y el jugador mano se convierte en el dador para un nuevo reparto.
Una vez establecido el triunfo, empieza el juego de las cinco bazas. El jugador situado a la izquierda del dador es el primero en jugar en la primera baza; en las siguientes bazas, el primero en jugar será el ganador de la baza anterior.
Después de jugar las cinco bazas, se procede a la anotación de los puntos obtenidos por la pareja ganadora.

PARTIDA COMENTADA

En la partida de euchre que se comenta a continuación se indican todos los pasos que deben seguirse en la misma, desde el reparto de las cinco cartas iniciales hasta completar el juego de las cinco bazas. Después del reparto, los jugadores deben indicar si aceptan o no como palo de triunfo el que marca la carta descubierta una vez repartidas las cartas. Si ninguno de los cuatro jugadores está de acuerdo en que ese palo sea el de triunfo, se inicia una segunda ronda de declaraciones para la determinación del palo de triunfo.

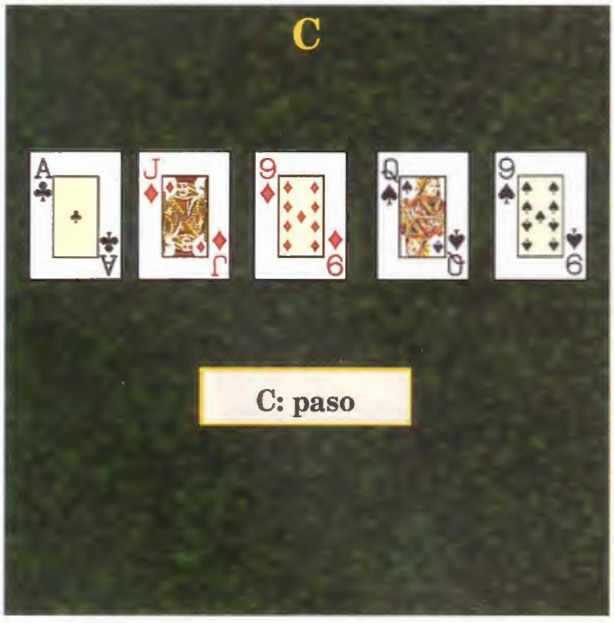
Durante el juego de las bazas, ningún jugador puede descubrir sus cartas y anunciar que las va a ganar todas, como es corriente en algunos juegos de naipes. Esto se interpretaría como una declaración de derrota (aunque sus cartas fueran excelentes), y no ganaría ninguna baza con ellas. Por tanto, deben jugarse completamente todas las bazas.



1 El jugador D baraja las cartas, las da a cortar al jugador C y reparte cinco a cada jugador, en dos veces. Luego descubre la siguiente carta del mazo para marcar el palo de triunfo. Se trata del bauer derecho, el triunfo de mayor valor si el palo de triunfo es el de corazones.

2 El jugador A tiene dos ases, pero no posee ninguna carta de corazones, es decir, no tendrá ningún triunfo si acepta este palo como el de triunfo. Además, el jugador D tomaría con toda certeza la jota de corazones, por lo que le regalaría una baza segura.

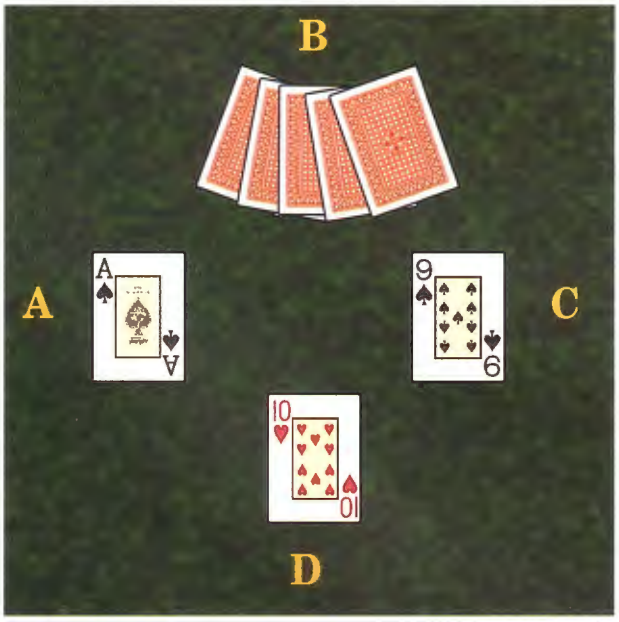
3 El jugador B tampoco tiene cartas de corazones. Por otra parte, sus cartas más altas son los reyes, por lo que no le conviene aceptar el palo de corazones como triunfo. Prefiere esperar a que le llegue la segunda ronda y escoger las picas.



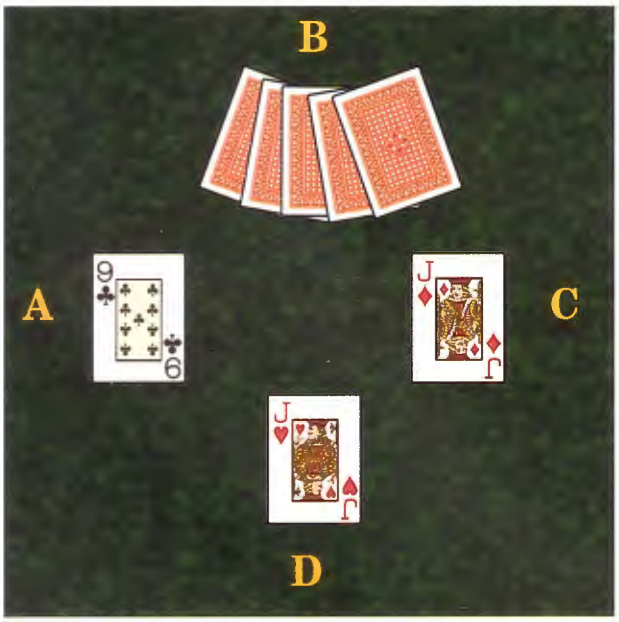
4 El jugador C tampoco tiene corazones, aunque si aceptara este palo como triunfo contaría con el bauer izquierdo (la jota del palo del mismo color que el palo de triunfo, es decir, la de diamantes, si el triunfo fuera corazones). Sin embargo, esta cartas y el as de tréboles son poco bagaje para ganar tres bazas.

5 Finalmente, llega el turno de hablar al jugador D, que ya cuenta con cuatro cartas de corazones. Claramente a él sí le conviene aceptar los corazones como palo de triunfo y tomar el bauer derecho. Además, puede declarar que juega solo, ya que contará con todos los triunfos excepto el bauer izquierdo y el nueve.

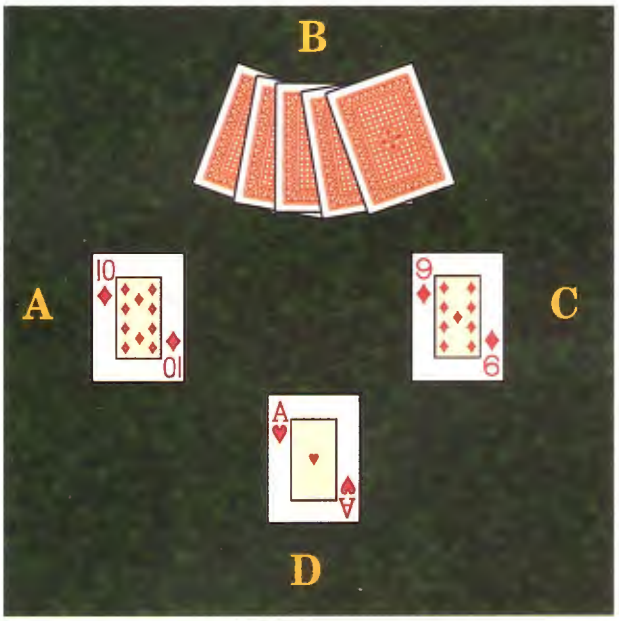
6 Después de tomar el bauer derecho, el jugador D se descarta –deja la carta boca abajo– de la reina de picas, con lo que le quedan casi todos los triunfos en la mano. Sólo si un jugador cuenta con el bauer izquierdo acompañado del nueve perderá una baza.



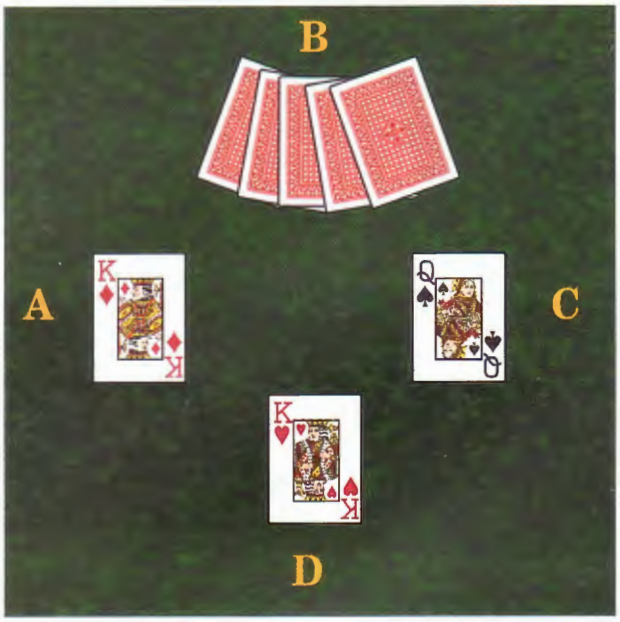
7 El jugador A sale de su as de picas, que es fallado por el jugador D, ya que sólo cuenta con triunfos en su mano. Como el jugador D ha declarado que juega solo, su compañero, el jugador B, deja sus cartas boca abajo sobre la mesa y no participa en el juego.



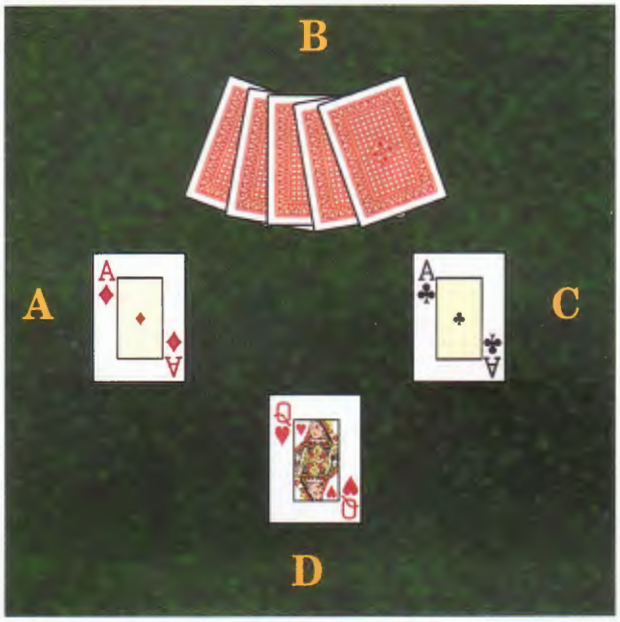
8 Después de ganar la primera baza, el jugador D sale de su carta más alta, el bauer derecho, y ve aparecer únicamente el bauer izquierdo, jugado por C, por lo que deduce que no hay ningún otro triunfo en las manos de los jugadores contrarios y que no perderá ninguna baza.



9 Aunque el jugador D está seguro de que ganará las tres bazas que quedan en juego, ya que los triunfos en su mano son los tres de mayor valor, las normas de juego le impiden reclamar todas las bazas, como se haría en otros juegos de naipes similares. Aquí es obligatorio jugar todas las bazas.



10 El jugador D sigue jugando sus cartas. Los jugadores contrarios desconocen si les será posible ganar alguna. Tampoco pueden saber si el jugador D tiene alguna baza perdedora. Por ello, tratan de guardar la carta ganadora para la última baza.



11 En la quinta baza, el jugador D juega su último triunfo, la dama de corazones, mientras que los jugadores A y C deben jugar los ases que han conservado hasta esta última baza. La victoria del jugador D hace que la pareja D-B se anote 4 puntos.

Una vez recibidas las cartas, los jugadores deben estudiarlas para ver la posibilidad de ganar por lo menos tres bazas escogiendo como triunfo el palo de la carta descubierta. Hay que tener en cuenta que, sea quien sea el que escoja el triunfo, la carta descubierta –un triunfo– será para el dador, que además se descartará de una de sus cartas, por lo que tendrá la posibilidad de quedar fallo de un palo y aprovechar el triunfo que le ha sido regalado.

Uno de los objetivos durante el juego es tener todas las cartas de la mano del mismo palo y preferiblemente que éste sea el de triunfo. Lo normal es tener cartas de dos o tres palos. Por ello hay que intentar descartarse de alguno de los palos –generalmente en la salida al principio del juego o después de ganar una baza– para poder fallar las cartas de ese palo. En este sentido, el jugador que cuenta con una mayor ventaja para mejorar su mano es el dador, ya que puede descartarse de una de sus cartas después de tomar la carta que marca el triunfo. Si de un palo lateral, es decir, que no es de triunfo, se tiene sólo una carta, es mejor descartarse de ella, aunque se trate de un as, ya que esta carta puede ser fallada por otro jugador. En cambio, si no se tiene carta del palo, es posible fallar o refallar si otro jugador ha fallado antes. Ha de considerarse que sólo hay seis cartas de cada palo de color distinto al de triunfo y cinco en el del mismo color que el de triunfo.

Si se cuenta con los dos bauers (rojos), los dos ases negros y otra carta negra, y además se tiene la salida, la mejor forma de jugar estas cinco cartas es jugar primero los bauers para eliminar los triunfos de los contrarios (sólo quedará algún triunfo si uno de los otros jugadores tenía inicialmente tres).

A continuación se juegan los dos ases negros, pero primero el del mismo palo que la carta que se jugará en la última mano, ya que, al jugar el segundo as, es muy probable que los otros jugadores se vean en el aprieto de no saber qué descartarse y guarden una carta alta del cuarto palo antes que una carta baja de un palo que ya se ha jugado. Con ello aumentan las posibilidades de ganar la última baza incluso con un nueve.

El Julepe

El julepe es un juego de bazas de la misma familia que el *Loo* inglés. Se trata de juegos en los que los participantes deben ganar cierto número de bazas –dos en el caso del julepe– para recuperar la puesta inicial.
Es un juego de origen español, que se difundió rápidamente por amplias zonas de Hispanoamérica a partir del siglo XIX.
Cabe señalar que el julepe original, en el que se reparten tres cartas a cada jugador, es el juego conocido actualmente como tomate, mientras que el juego que se trata en las siguientes páginas es una de las variantes del juego original, aunque ahora sea conocido con el nombre de julepe.

Objetivo del juego

Ganar por lo menos dos bazas en cada mano para ganar la puesta y no quedar «julepe».

Origen:
España

Baraja:
española

Nº de naipes:
40 cartas

Jugadores:
6

Duración de la partida:
a establecer por los jugadores

Dificultad:
♣ ♣

Tipo de juego:
bazas con palo de triunfo y puesta

NÚMERO DE JUGADORES

El número ideal de jugadores para una partida de julepe es de seis, que juegan individualmente.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al julepe se utiliza una baraja española de 40 cartas.
También puede utilizarse una baraja inglesa, suprimiendo los ochos, los nueves y los dieces, o las figuras.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

En el juego del julepe, las cartas no tienen ningún valor específico en puntos, sino únicamente relativo entre las de un palo, de modo que sea posible establecer la ganadora del mismo. El orden de las cartas que determina su valor relativo es, de mayor a menor: as, tres, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

EL PALO DE TRIUNFO

En cada juego de una partida de julepe se elige uno de los palos de la baraja como triunfo.
Las cartas del palo de triunfo tienen la propiedad de ganar a las de los otros palos, independientemente del valor relativo de cada una de las cartas. El palo de triunfo se elige al azar, descubriendo la carta siguiente del mazo después de haber dado cinco a cada jugador. Esta carta se llama la *pinta*.

LAS BAZAS

El juego del julepe se desarrolla mediante manos de cinco bazas.
Una baza es un grupo de cartas formado por una de cada jugador que se juegan sobre la mesa en el mismo turno de juego.
El ganador de la baza es el jugador que ha jugado la carta más alta del palo de salida o el triunfo más alto si hay alguno en la baza.
El jugador mano es el primero en jugar una carta en la baza. Los siguientes jugadores han de jugar carta del mismo palo (*asistir*), si tienen, o más alta si les es posible (*montar*). En caso de no tener carta del palo de salida deben jugar triunfo (*fallar*), que en el caso de jugarlo después de otro jugador debe ser más alto (*refallar* o *pisar*), si lo tienen; en caso de no poder refallar, deben jugar igualmente triunfo (*subfallar*). Sólo se puede jugar una carta de alguno de los otros dos palos (*descartar*) en caso de que no se tenga carta del palo de salida, ni triunfo.
El ganador de una baza se convierte en el mano de la baza siguiente.

El Julepe

Vocabulario específico

arrastrar Jugar el mano carta de triunfo, es decir, iniciar la baza con un triunfo, con lo que se obliga al resto de jugadores a jugar también triunfo. Como en el julepe existe la obligación de servir triunfo, aunque se haya de subfallar, los arrastres no resultan tan útiles como en otros juegos de bazas.

asistir Jugar carta del palo de salida de la baza, es decir, del mismo palo que la carta jugada por el mano.

baceta Resto del mazo que se deja sobre la mesa después del reparto inicial.

baza Grupo de cartas formado por una de cada jugador jugadas en un mismo turno de juego.

dar julepe No permitir que un jugador gane las dos bazas necesarias para ganar.

descartar Jugar una carta que no es del palo de salida ni de triunfo.

fallar Jugar una carta de triunfo por no poder asistir.

julepe Pago que debe realizar el jugador al que le dan julepe.

mano Juego parcial de una partida; se inicia con la mezcla de la baraja previa al reparto y termina con la recogida de las cartas posterior al juego de las bazas. También, conjunto de cartas que tiene un jugador durante una mano. Asimismo, dícese del jugador que tiene la salida en una baza.

montar Asistir con una carta superior a la jugada por los jugadores anteriores.

pinta Carta que se descubre después del reparto para marcar o determinar el palo de triunfo.

puesta Cantidad que el dador pone en el plato al iniciar la mano.

quedar julepe No conseguir las dos bazas necesarias para ganar el juego.

refallar Fallar con un triunfo superior al jugado por los jugadores anteriores.

salir Jugar la primera carta en una baza.

subfallar Fallar con un triunfo inferior al jugado por los jugadores anteriores. Es obligatorio jugar carta de triunfo cuando no se puede asistir, aunque no se vaya a ganar la baza y se pierda el triunfo.

triunfo Palo que tiene la propiedad de que sus cartas ganan a las de los otros palos sin tener en cuenta su valor relativo.

Inicio del juego

Después de sortearse el dador, éste coloca la puesta acordada para la mano en el centro de la mesa, baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su izquierda. Reparte cinco cartas a cada jugador, de derecha a izquierda y de una en una.

Después del reparto descubre la primera carta del mazo que queda sin repartir, que señalará el triunfo (por lo que a esta carta se la denomina la *pinta*), y deja el resto de las cartas boca abajo sobre la mesa.

Desarrollo del juego

La finalidad del juego es ganar dos bazas como mínimo; en caso de no conseguirlo, es decir, si un jugador sólo gana una baza o ninguna, «le dan julepe». Sin embargo, no es necesario jugar todas las manos, ni hacerlo con las cartas del reparto.

A la vista de sus cartas los jugadores, por turno en sentido antihorario, declaran si pasan o juegan. En caso de pasar, dejan sus cartas sobre la mesa y no intervienen en el posterior juego de las bazas.

Los jugadores que siguen «en juego» pueden descartarse de una o varias cartas, incluso de las cinco, y reemplazarlas por otras nuevas cartas, que serán distribuidas por el dador siguiendo el sentido antihorario entre los jugadores que aún siguen en juego y se han descartado de alguna de sus cartas iniciales. Si no hay bastantes cartas para todos con las de la baceta, se toman los descartes de los jugadores, se barajan y se reparten entre los jugadores a los que aún les falten cartas para completar la mano. Al tomar los descartes para completar el segundo reparto, se procurará no tomar los de los jugadores a los que aún deben dárseles cartas, para evitar que les vuelvan a corresponder las mismas cartas que se han descartado.

Orden de las cartas

De mayor a menor:

As
Tres
Rey
Caballo
Sota
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Dos

Una vez preparado el juego, el primer jugador a la derecha del dador que aún siga en juego es el primer mano, y por tanto inicia la primera baza. El ganador de cada una de la bazas se convertirá en el dador de la siguiente.

El ganador. Tras jugar las cinco bazas, como es necesario haber ganado dos para no quedar julepe, puede haber dos, uno o ningún ganador.

Los jugadores que no han conseguido dos bazas como mínimo, hayan ganado una o ninguna, han quedado julepes o les han dado julepe, y deben pagar la cantidad establecida para esta circunstancia.

Hay dos ganadores si dos jugadores han conseguido dos bazas cada uno o uno de ellos ha conseguido tres y el otro dos. En cualquiera de los dos casos se llevan la puesta inicial y los pagos de los jugadores a los que han dado julepe. Los dos ganadores, hayan ganado dos o tres bazas, tienen la misma categoría, por lo que no se hacen distinciones entre ellos y se reparten a partes iguales la cantidad ganada (la puesta inicial y los julepes).

Hay un único ganador si sólo un jugador ha conseguido hacer dos o más bazas. Este jugador se lleva la puesta y los pagos de los julepes de los otros jugadores.

En el caso de que no haya ningún ganador por darse la circunstancia de que todos los jugadores han recibido julepe, todos deben pagar el julepe, y tales cantidades se añaden a la puesta para el siguiente juego. Para evitar platos muy cuantiosos, algunos jugadores los dividen entre varias manos; sin embargo, debe tenerse en cuenta que los platos cuantiosos pueden evitar que algunos jugadores pasen en exceso.

Defensa contra la baceta. Cuando todos los jugadores pasan menos uno, éste debe jugar contra la baceta. El jugador mano de los que pasaron toma las seis primeras cartas de la baceta y se descarta de una. A continuación hace su descarte normal el jugador que no pasó.

Estos dos jugadores juegan las cinco bazas, tras las cuales puede suceder que:

- la baceta lleve julepe: el jugador que ganó se lleva la puesta;
- ninguno de los dos lleve julepe: se reparten la puesta, pero sólo se lleva su parte el jugador, quedándose la parte de la baceta para acumularse en la puesta siguiente;
- la baceta dé julepe al jugador: éste no pierde nada, pero la puesta se queda en la mesa incrementando el plato para el juego siguiente.

Baile. El jugador que da las cartas puede quedarse con la pinta o carta que marca el triunfo. Al hacerlo se obliga a jugar. En su turno de descarte, dejará las cartas que quiera y recibirá una menos. En caso de que la pinta fuera un as (lo cual equivale a tener una baza segura), si el dador la toma se obliga a jugar y ganar tres bazas para no quedar julepe, en vez de las dos usuales.

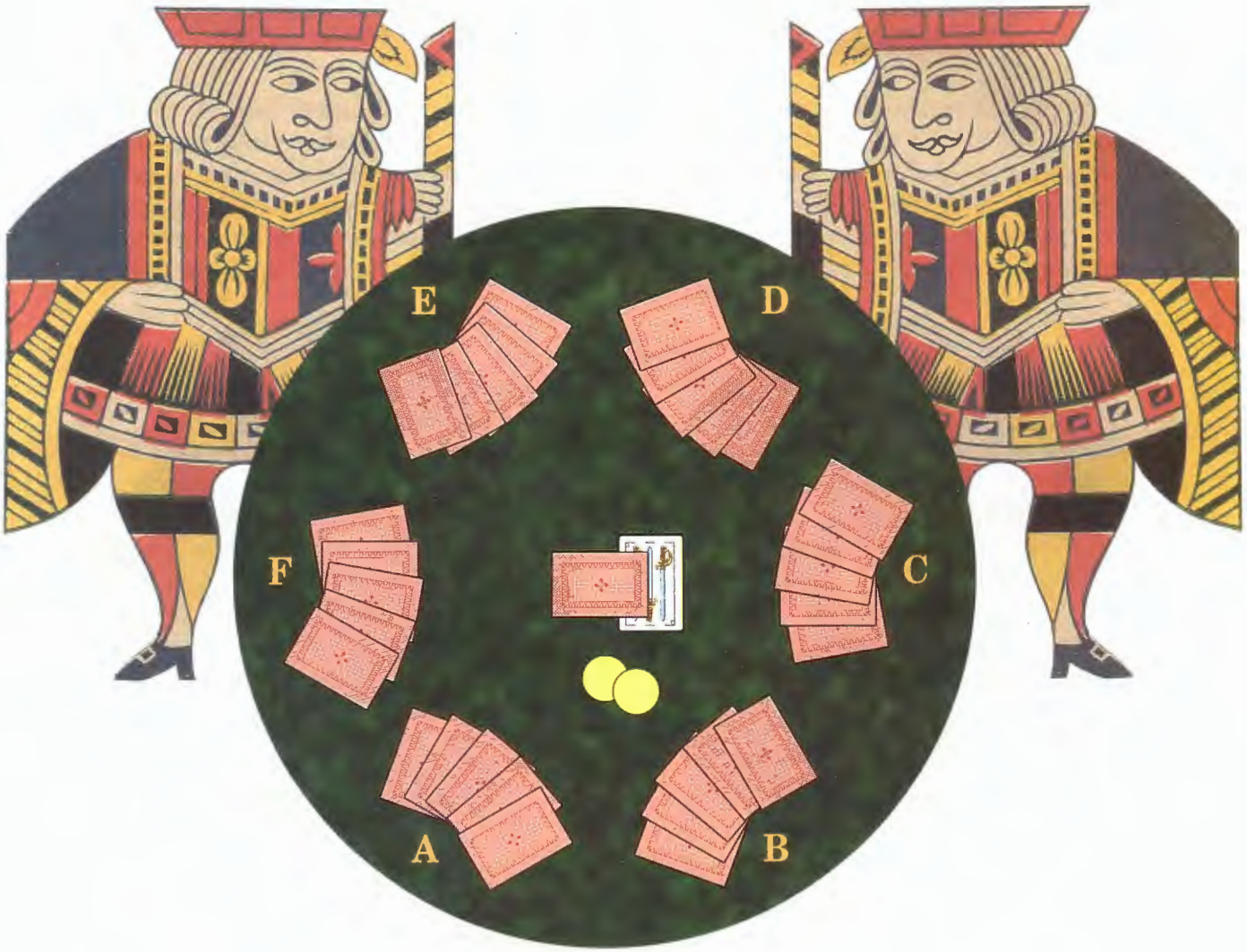
EL JULEPE PARA CINCO O SIETE JUGADORES

Si son siete los jugadores, el dador hace de *alcalde*, es decir, da las cartas y paga la puesta, pero no se da cartas a sí mismo y no participa en ese juego de bazas.

Si los jugadores son cinco, cada uno recibe seis cartas en el reparto inicial, de las que debe descartar obligatoriamente una, que no le será repuesta. Los jugadores pueden descartarse de más de una carta, pero reciben una menos de las descartadas, ya que igualmente se juegan cinco bazas, de las que es necesario ganar dos.

PARTIDA COMENTADA

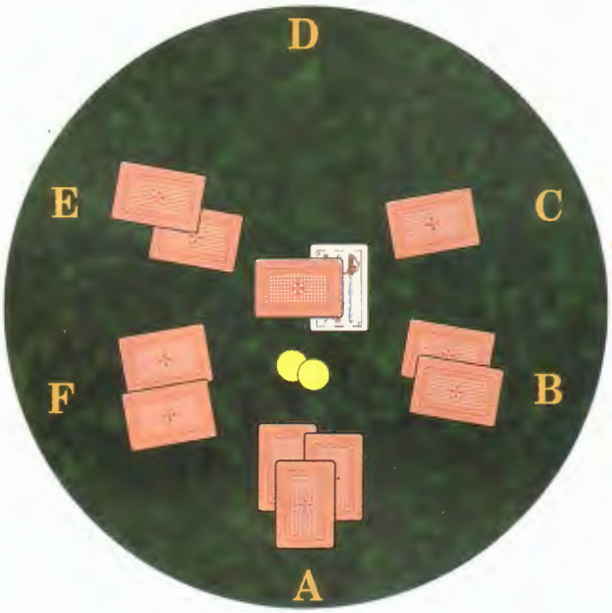
A continuación se muestran los diversos pasos de una mano de julepe, desde la puesta y el reparto iniciales de la mano hasta el pago –por los jugadores que han recibido julepe– de las cantidades establecidas al ganador o ganadores, ya que, como para no quedar julepe deben ganarse dos bazas como mínimo, puede haber dos ganadores, uno o ninguno (si son cinco los jugadores y cada uno de ellos gana una baza). Debe tenerse en cuenta que en el julepe sólo hay una ronda en la que se puede indicar si se desea jugar o no. Por ello, como los primeros jugadores no saben si los últimos van a jugar o pasar, puede ser que sobreestimen el valor de sus cartas (no es lo mismo tener que ganar dos bazas con tres jugadores que con cinco). Por el contrario, los últimos jugadores en hablar tienen la dificultad de conocer si los primeros que han hablado cuentan con cartas buenas o juegan de farol.



1 El jugador F, al que le ha correspondido dar, debe colocar la puesta acordada en el centro de la mesa antes de proceder al reparto de las cartas. Da cinco cartas a cada uno de los seis jugadores de la partida y luego descubre la carta siguiente para establecer el palo de triunfo de la mano.

2 Los jugadores estudian el valor de las cartas recibidas y calculan sus posibilidades de ganar las dos bazas necesarias para que no les den julepe. Para ello tienen en cuenta sus cartas altas, los triunfos (espadas en esa mano) y la posibilidad de fallar.

3 Para decidir si participan en el juego o se retiran, los jugadores también consideran las posibilidades que creen tener de mejorar la mano con los descartes y el nuevo reparto, ya que pueden intentar quedarse sin cartas de un palo para de esa forma utilizar sus triunfos.

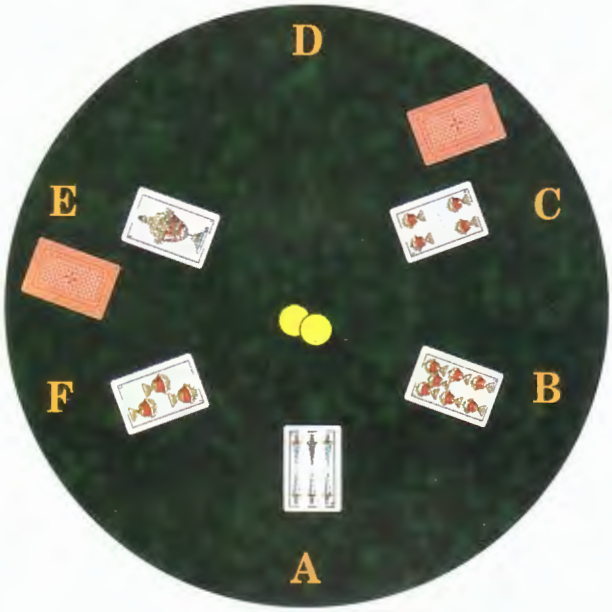


4 Los jugadores que aún siguen en juego se descartan de algunas de sus cartas para tratar de mejorar la mano: A (tres), B (dos), C (una), E (dos) y F (dos). Obsérvese que, como se han descartado en total de diez cartas, al jugador F –el dador– le corresponderá la pinta, el tres de triunfo.

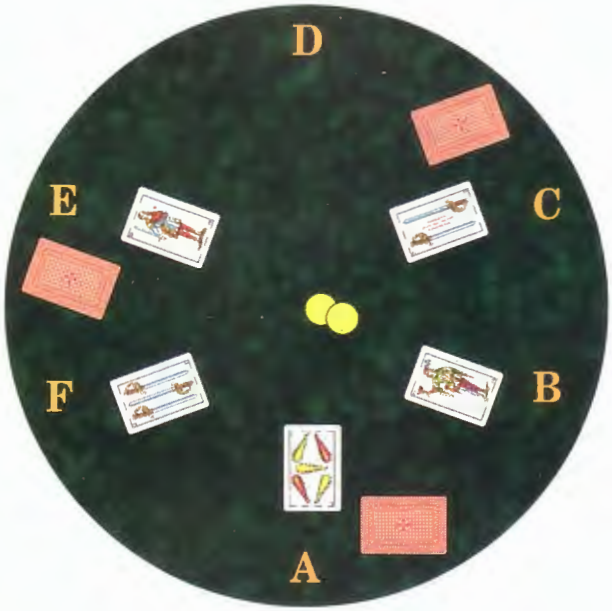
5 Después de recibir las cartas que sustituyen a las descartadas anteriormente, todos los jugadores menos D, que se ha retirado de esta mano, están prestos para iniciar el juego de las bazas. A la vista de las cartas recibidas, algunos de ellos han empeorado el valor de su juego.

6 El jugador A, que es el primer jugador mano por estar a la derecha del dador, sale de su carta de menos valor, el cuatro de bastos. B falla, pero E refalla y gana la baza, mientras que C y F sirven el as y el tres de bastos, ya que no tienen otras cartas del palo.

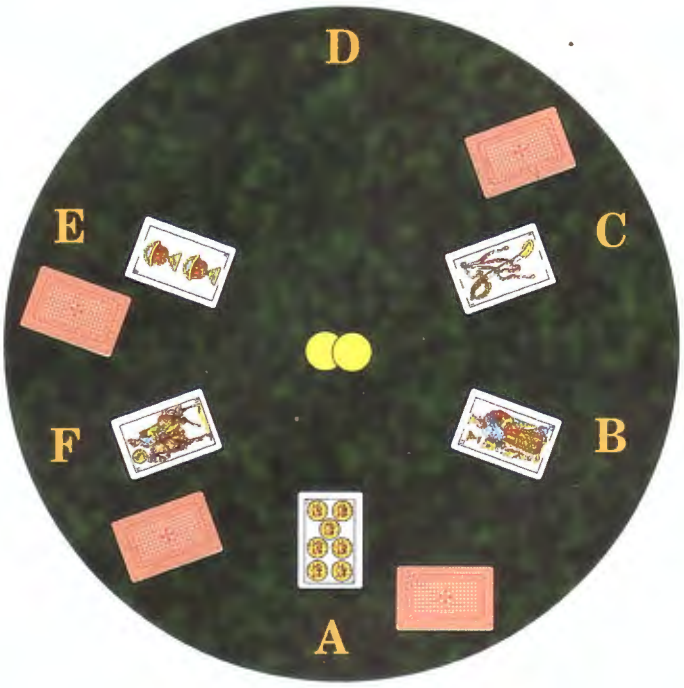
7 Después de ganar la baza anterior, el jugador E sale del rey de oros, que es montado sucesivamente por F (con el tres) y A (con el as). B, que no tiene oros, falla con su siete, pero es refallado por C con el caballo, por lo que este último jugador gana la baza.



8 El jugador C podría arrastrar con su as, pero al quitar los triunfos facilitaría que otro jugador ganara dos bazas (como así habría sido, ya que E hubiera ganado con su as de copas). En caso de ganar dos jugadores, deben repartirse los pagos de los jugadores que han recibido julepe.

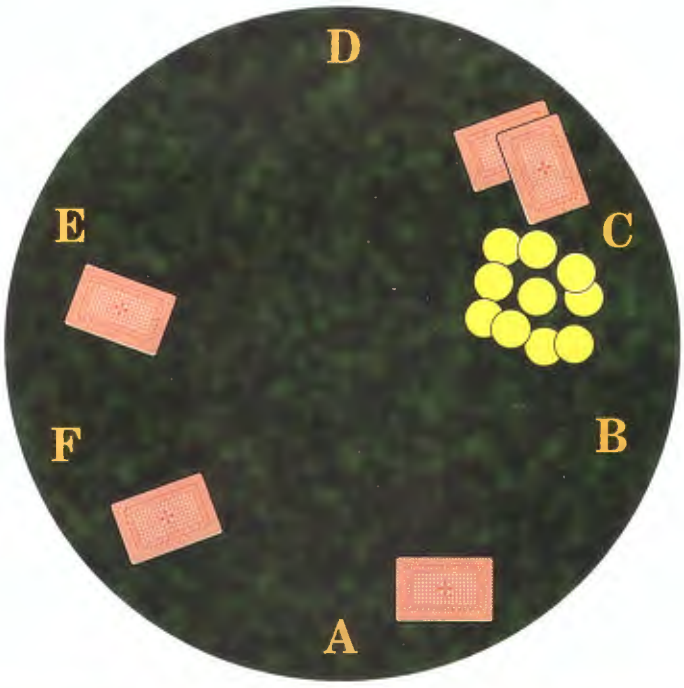


9 El jugador A sale otra vez de bastos, ya que es conocedor de que no quedan otras cartas de ese palo (B y E no tenían en la primera baza y si C y F tuvieran otra no habrían gastado previamente el as y el tres del palo). Gana el jugador F, que refalla a C con el tres de triunfo.



10 El jugador F sale de su última carta, el caballo de oros. Esta carta ganaría la baza si no fuera porque C aún cuenta con un triunfo, el as, que proporciona a este jugador su segunda baza. Gracias a no haber arrastrado –eliminando de este modo los triunfos contrarios– C ha conseguido ser el único ganador. No deberá compartir los pagos de los jugadores a los que ha dado julepe con ningún otro jugador.

11 El jugador C, que ha dado julepe a E, F, A y B, recibe dos fichas de cada uno de estos jugadores, ya que esa es la cantidad establecida al inicio del juego. Asimismo, cobra las dos fichas de la puesta inicial del dador. Después de los pagos, A deberá recoger las cartas, hacer una nueva puesta y proceder al reparto de las cartas para la mano siguiente.



Para decir «juego», es decir, para no pasar y participar de esa manera en el juego de las bazas posterior al descarte facultativo, se aconseja tener en mano, como mínimo:

- el as de triunfo;
- el tres de triunfo con otro triunfo blanco o con as de otro palo;
- dos figuras de triunfo;
- tres triunfos cualesquiera.

Como puede verse, estos mínimos prácticamente aseguran una de las dos bazas necesarias para no quedar julepe.

CHA KAU TSU

El cha kau tsu es un juego de bazas de origen chino que tiene la particularidad de que el jugador mano puede jugar más de una carta al iniciar la baza; los jugadores restantes deberán seguir el juego del mano.
Para jugar al cha kau tsu se utiliza una baraja china especial compuesta por tres palos y en la que las cartas están duplicadas. Las reglas que se explican en las páginas siguientes se basan en las adaptaciones realizadas por Sidney Sackson de los juegos de cartas de Extremo Oriente, como el sampen, el khanhoo y otros.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar cierta cantidad de bazas (que depende del número de jugadores), para llevarse el pote acumulado en anteriores manos en las que se han ganado menos bazas.

Campeonato de bridge franco-americano celebrado en 1933. Los contendientes son los señores Culbertson y Gottlieb en representación de Estados Unidos y los señores Aron y Venizelos por parte de Francia. Dibujo publicado en *L'illustration*.

Origen:
China

Baraja:
inglesa

N° de naipes:
60 cartas

Jugadores:
de 2 a 4

Duración de la partida:
a establecer por los jugadores

Dificultad:
♣ ♣

Tipo de juego:
bazas

NÚMERO DE JUGADORES

Las partidas de cha kau tsu pueden jugarse entre dos, tres o cuatro jugadores. Sea cual sea el número de participantes estos siempre juegan individualmente, es decir, cada uno para sí. En el caso de que los jugadores sean tres o cuatro, se reparten catorce cartas a cada jugador, de dos en dos; si los jugadores son sólo dos, cada uno de ellos recibe quince cartas, repartidas de tres en tres.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al cha kau tsu se utiliza una baraja especial compuesta por 60 cartas.
Esta baraja puede adaptarse a partir de dos barajas españolas de 48 cartas o de dos barajas inglesas. Se toman nueve cartas de tres palos (del as al nueve) y las tres figuras del cuarto palo. En las páginas que siguen se han tomado las cartas del as al nueve de los palos de picas, corazones y diamantes, y las tres figuras de tréboles de dos barajas inglesas. Se obtienen así las 60 cartas necesarias para jugar al cha kau tsu.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

En el juego del cha kau tsu, las cartas no tienen ningún valor específico en puntos. Su valor es únicamente relativo y hace que sea posible establecer la ganadora de la baza. El orden de las cartas que determina su valor relativo es, de

menor a mayor: as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho y nueve. Las figuras no tienen valor alguno.

LAS BAZAS

El juego del cha kau tsu se desarrolla mediante series de bazas.
Una baza es un grupo de cartas formado por una de cada jugador jugadas sobre la mesa en el mismo turno de juego. Lo que distingue el cha kau tsu de otros juegos de bazas es la posibilidad de que el jugador mano juegue más de una carta al iniciar la baza, obligando al resto de jugadores a jugar tantas cartas como él.
Así, el jugador mano puede salir de:
• *una carta de diamantes, corazones o picas*. Los jugadores siguientes pueden echar cualquier carta, pero el ganador será el que haya jugado la carta más alta del palo de salida;
• *una figura*. Los jugadores siguientes pueden echar una carta cualquiera. El palo de la carta del primer jugador que juegue una carta de diamantes, corazones o picas determinará el palo de la baza. El ganador de la baza será el jugador que haya jugado la carta más alta de ese palo. Si todos los jugadores echan figuras, gana la baza el jugador que salió, que volverá a ser mano;
• *una secuencia de tres o más cartas del mismo palo*. Los jugadores siguientes habrán de echar tantas cartas del palo que quieran como ha jugado el mano. Gana la baza la secuencia de igual longitud que la jugada por el mano cuyo extremo superior sea más alto; es decir, se comparan sólo las cartas más altas de las series que tengan tantas cartas como la primera de la baza y gana la carta más alta (en este caso independientemente del palo). Tres figuras distintas no forman una secuencia (al inicio de una baza, las figuras sólo pueden jugarse solas o con los grupos de ases);
• *un grupo de tres o más cartas del mismo índice*. Para que un grupo de estas características sea válido debe contener por lo menos una carta de cada palo. En los grupos de ases pueden añadirse tantas figuras como se quiera; se considera entonces, para determinar el ganador, que todas las cartas son ases. Los siguientes jugadores han de jugar tantas cartas como ha jugado el mano. El ganador de la baza es el que juega un grupo que contiene tantas cartas como el del mano y está compuesto por cartas superiores; de ahí la ventaja de poder añadir tantas figuras como se desee al grupo de ases, ya que sólo así puede formarse un grupo invencible de siete o más cartas.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

baza Grupo de cartas formado por una de cada jugador jugadas en un mismo turno de juego.

mano Juego parcial de una partida; se inicia con la mezcla de la baraja previa al reparto y termina con la recogida de las cartas posterior al juego de las bazas. También, conjunto de cartas que tiene un jugador durante una mano. Asimismo, dícese del jugador que tiene la salida en una baza.

plato Montón de fichas formado por los pagos de los jugadores al final de las diversas manos y que se lleva el jugador que gana.

salir Jugar la primera carta en una baza.

SABÍA QUE...

...LOS ÍNDICES DE LAS FIGURAS SIRVEN PARA IDENTIFICAR EL ORIGEN DE LA BARAJA

Si bien los índices de las figuras de la baraja inglesa son de uso tan universal como los signos de los palos franceses, en algunos casos se siguen usando índices locales, derivados del nombre de la figura en el idioma del país en el que se ha fabricado la baraja:

Índices	País en el que se usan
K, Q, J, A	Baraja inglesa (uso general)
B, K, Θ, A	Grecia
H, V, B, 1 (o A)	Holanda
K, D, B, A	Dinamarca, Alemania, Austria
K, D, B. Es	Dinamarca
K, Δ, B, T	Rusia
K, D, G, As	Islandia
K, D, J, E	Suecia
K, D, K. 1	Finlandia
K, D, Kn, 1 (o Es, o E)	Dinamarca, Noruega, Suecia
K, D, W, A	Polonia
K, M, B, T	Bulgaria
K, O, U, A	Alemania (signos alemanes)
K, R, S, 1	Finlandia
R, D, V, A (o 1)	Francia

El ganador de una baza formada por un grupo o una secuencia se adjudica tantas bazas como cartas formen el grupo o la secuencia.
El ganador de una baza, o grupo de bazas si ha habido más de una carta en ella, se convierte en el mano de la baza siguiente.

ORDEN DE LAS CARTAS

De menor a mayor:
As
Dos
Tres
Cuatro
Cinco
Seis
Siete
Ocho
Nueve

INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

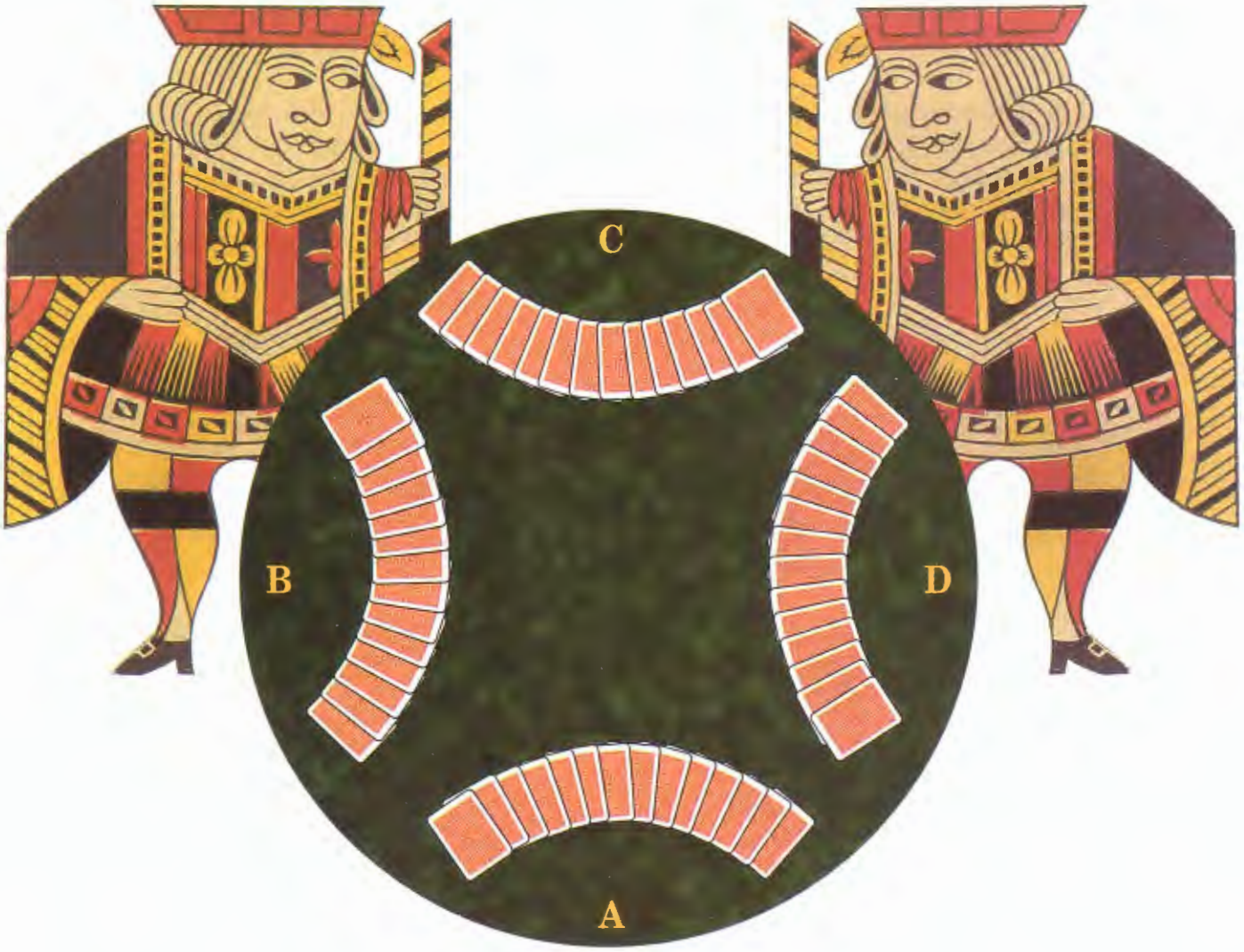
Una vez sorteado el dador, éste baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su derecha. A continuación reparte, de izquierda a derecha, ya que el sentido del juego es el horario, catorce cartas a cada jugador de dos en dos, si juegan tres o cuatro jugadores, o quince cartas, de tres en tres, si sólo son dos.
Después del reparto, el jugador de la izquierda del dador es el primer mano y por tanto inicia la primera baza. El ganador de cada una de la bazas se convertirá en el mano de la siguiente.

El ganador. Una vez jugadas todas las cartas, se procede al recuento de las bazas y a la anotación del resultado, que se realiza mediante fichas.
El jugador que ha conseguido más bazas no pone ninguna ficha en el plato. El resto de jugadores ponen en el plato tantas fichas como indica la diferencia de las bazas conseguidas por cada uno de ellos y el que ha conseguido más. En caso de más de un jugador consiga el número más alto de bazas, ninguno de ellos pone fichas en el plato; los otros jugadores sólo deberán poner una vez la diferencia.
Cuando en una mano uno de los jugadores gane ocho o más bazas si son cuatro los jugadores, o nueve o más si son tres, u once o más si son dos, ganará el plato, es decir, todas las fichas acumuladas hasta ese momento.
Una vez establecido un ganador puede darse el juego por concluido o bien jugar hasta un número de platos determinado.
El ganador final es el que ha conseguido ganar el mayor número de fichas.

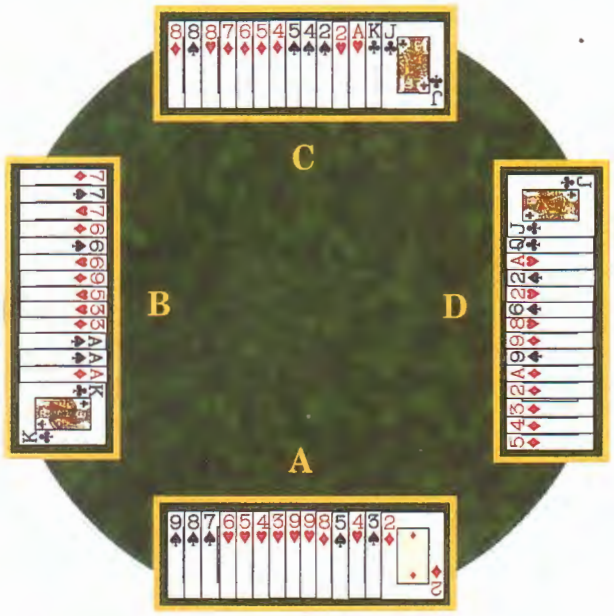
PARTIDA COMENTADA

A continuación se muestran comentadas las distintas fases de una mano correspondiente a una partida de cha kau tsu, desde el reparto inicial de la mano hasta los pagos de las fichas correspondientes a la diferencia entre las bazas ganadas por cada jugador y el número de bazas del jugador que ha ganado más (por lo que éste no pagará ninguna ficha, al ser su diferencia nula).

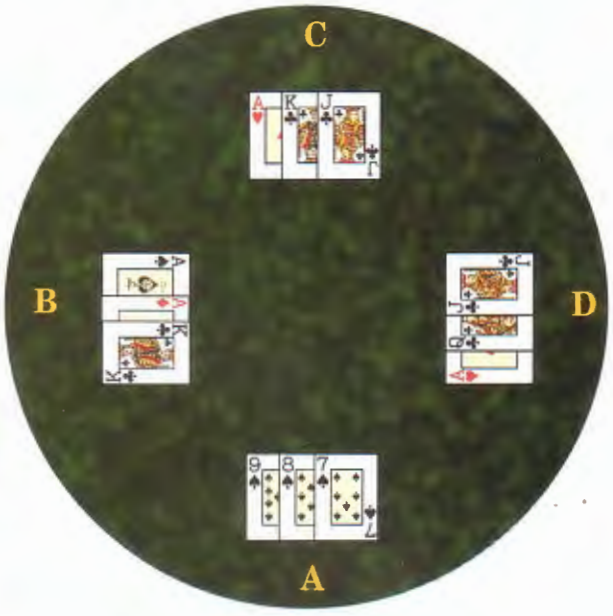
En los pasos del juego que sigue podrá observarse la importancia que tiene el hecho de ser mano y disfrutar, por tanto, de la posibilidad de decidir el número de cartas que deben ser jugadas en la baza. En algunos casos, esto obliga a los demás jugadores, que deben echar tantas cartas como el mano y deshacer algunas de sus combinaciones (tríos, secuencias), para tratar de ganar alguna baza posterior, ya que sólo se puede ganar baza jugando una combinación del mismo orden formada por cartas superiores o bien jugando una carta del palo de salida superior a las anteriores.



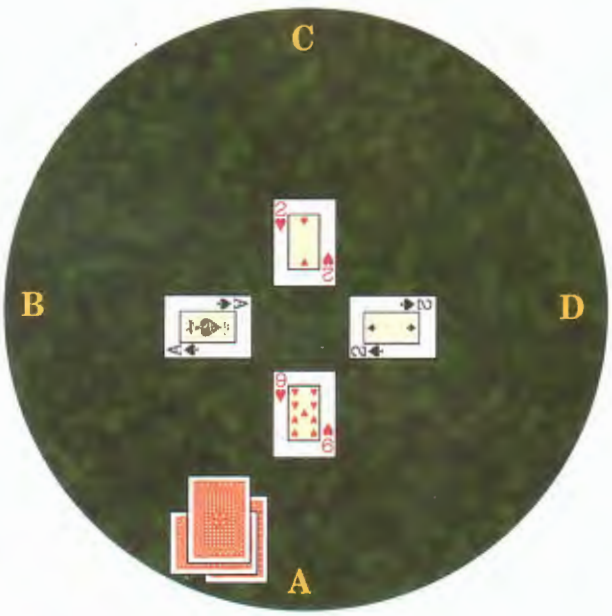
1 Después de barajar las cartas, el jugador D reparte catorce cartas a cada jugador de izquierda a derecha (sentido horario) y de dos en dos. En este juego no hay palo de triunfo, por lo que el resto de cartas se dejan aparte, sin descubrir ninguna.



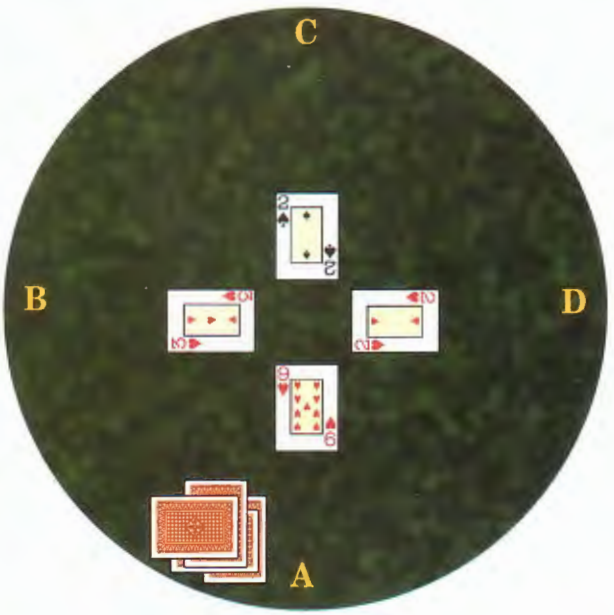
2 Los jugadores ordenan sus cartas. El jugador A tiene dos secuencias, una de tres cartas y otra de cuatro; B tiene dos tríos; C tiene un trío de ochos y una secuencia de cuatro cartas, que puede ser de cinco si deshace el trío; D tiene una secuencia de cinco cartas.



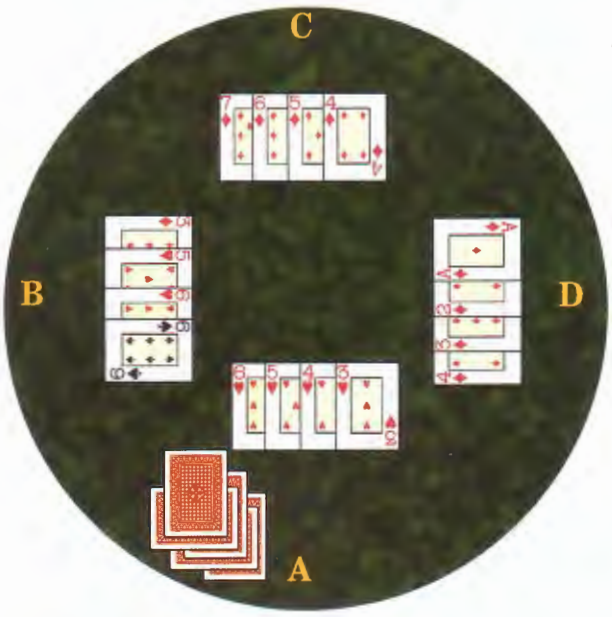
3 El jugador A sale de su secuencia de tres cartas, ya que sabe que ganará tres bazas por estar encabezada por el nueve. Gana la secuencia de extremo superior más alto. Como los otros jugadores no puedan ganar, echan sus cartas de menos valor.



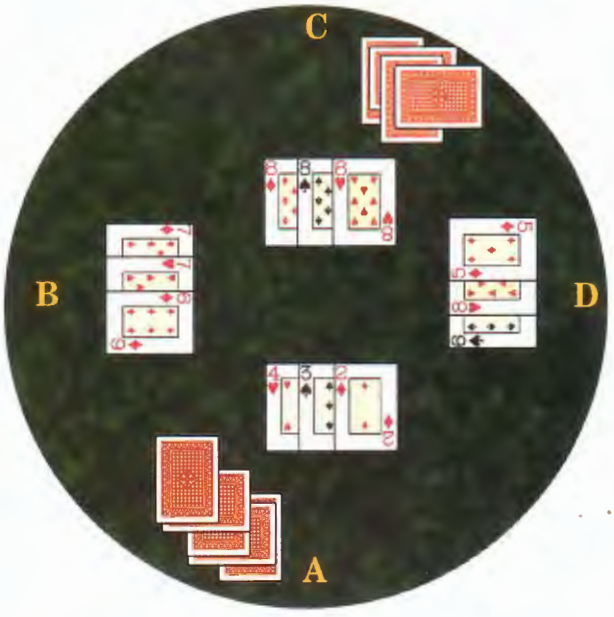
4 El jugador A sigue siendo el mano. Puede salir de su segunda secuencia esperando que ningún otro jugador tenga una de cuatro cartas, o puede jugar una de sus cartas bajas, esperando recuperar la mano con uno de sus nueves para jugar más tarde la secuencia. Decide jugar directamente los nueves.



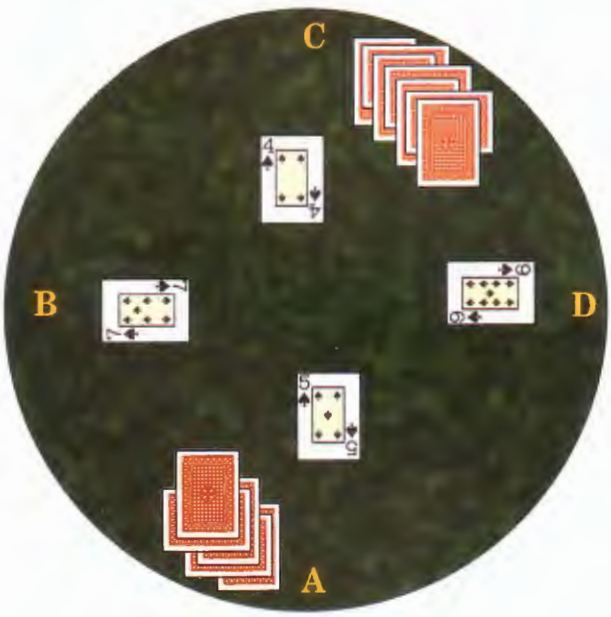
5 A sale de su segundo nueve de corazones. Los nueves jugados por el mano siempre ganan la baza porque son la carta más alta del palo de salida (y, en caso de jugarse dos iguales, gana el jugado en primer lugar). Por otra parte, los jugadores saben ya que no hay ningún trío de nueves



6 El jugador A sale de su secuencia de corazones. B juega cuatro de sus cartas; C echa su secuencia de cuatro cartas de diamantes, que le hará ganar las cuatro bazas en juego; finalmente, D también juega cuatro cartas en secuencia.

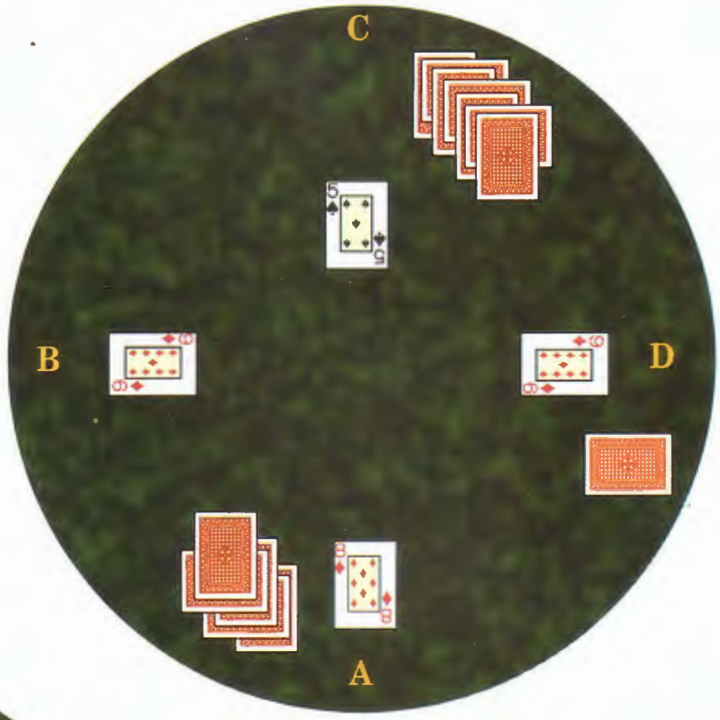


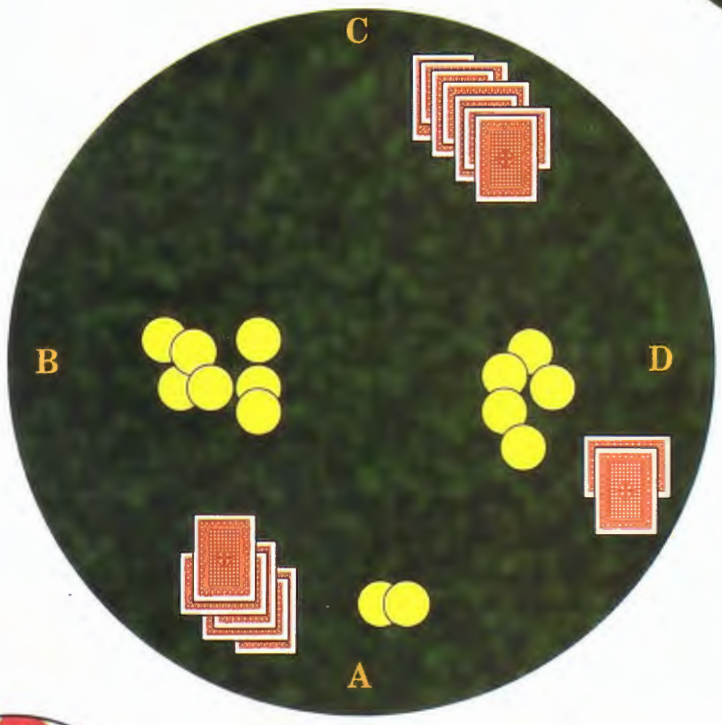
7 C se ha convertido en el jugador mano. Sale de su trío de ochos, que es ganador porque C ha visto que A jugaba dos nueves rojos y sabe que no hay trío de nueves. Ahora el jugador B debe deshacer su segundo trío. El jugador D guarda sus dos nueves.



8 El jugador C sale del cuatro de picas. La baza es ganada por el nueve de D, que es la carta más alta del palo de salida. En esta baza todos los jugadores han jugado una carta del palo de salida, aunque nunca es obligatorio hacerlo, ya que siempre se puede jugar una carta cualquiera.

9 En la última baza, el jugador D sale de su nueve de diamantes, que también gana la baza. Aunque el jugador B ha jugado otro nueve de diamantes, la baza es para D, ya que este jugador ha sido el que jugó esa carta en primer lugar.





10 Terminado el juego de las bazas, los jugadores proceden a los pagos correspondientes a la diferencia entre el número de bazas del jugador que ha ganado más (C, con siete) y las conseguidas por cada uno de ellos: A paga 2 fichas (siete menos cinco); B, 7 fichas, ya que no ha conseguido ninguna baza; C no paga porque es el jugador que ha conseguido más bazas, pero tampoco cobra porque no ha ganado bastantes bazas para llevarse el plato; D paga 5, porque sólo ha ganado dos bazas. En este caso, es una casualidad que el número de fichas pagadas coincida con el número de bazas.

Una de las características más importantes del juego del cha kau tsu reside en la posibilidad del jugador mano de iniciar la baza con tres o más cartas, en lugar de una. De este modo es posible que manos que en otros juegos tendrían muy poco valor, en este juego logren ganar a otras con mejores cartas. No debe olvidarse que, si el mano sale de una secuencia de cuatro cartas, para ganar las cuatro bazas que representan esa serie de cuatro cartas no basta con jugar otras cuatro cartas superiores a las del mano, sino que además es necesario que estén en secuencia. Es decir, una secuencia sólo puede ser ganada por otra secuencia superior. Por ello, puede suceder que, aún teniendo cartas muy altas, no puedan ganarse bazas por no tener tríos o secuencias del orden necesario. De ello se deduce asimismo la gran importancia que tiene en este juego el ser mano.

El Boston

El juego del Boston, que gozó de una gran popularidad en todo el mundo occidental en el siglo XIX (con la excepción de Gran Bretaña, donde el whist siguió siendo el juego de mayor éxito), es uno de los eslabones evolutivos entre el juego de El Hombre y los juegos de bazas modernos, de los que es un antecesor directo.

Se supone que este juego se generó en Francia en el decenio de 1770, combinando la baraja de 52 cartas con las subastas del juego de la cuadrilla (derivado de El Hombre). Tomó su nombre de la ciudad norteamericana del estado de Massachussets, que tuvo una gran importancia durante la guerra de independencia de Estados Unidos. Pronto surgieron muchas variantes y subastas muy ingeniosas, con títulos como «independencia», «soberano», «concordia»...

Objetivo del juego

Si se es el declarante o su apoyo, conseguir las bazas comprometidas en el contrato. Si se es un jugador de la defensa, impedir que el declarante consiga cumplir su contrato.

«La partida», acuarela del célebre músico y caricaturista Xavier Cugat.

Origen:
Francia

Baraja:
inglesa

Nº de naipes:
52

Jugadores: **4**

Duración de la partida:
40 minutos

Dificultad:
♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
bazas

JUGADORES

En una partida de Boston intervienen cuatro jugadores. Cada uno juega para sí y lleva su propia contabilidad. En algunos juegos se establecen alianzas entre dos jugadores, con el objetivo común de ganar cierto número de bazas contra los otros dos jugadores, que tratan de impedirlo. Estas alianzas no duran más de una mano, aunque pueden volverse a establecer en manos consecutivas.

Para sortear los lugares de la mesa que ocuparán a lo largo de la partida, los cuatro jugadores toman sendas cartas de la baraja. El jugador que saca la carta más alta escoge sitio y se sienta el primero; los otros tres jugadores se sientan de izquierda a derecha del primer jugador, siguiendo el orden de sus cartas de mayor a menor. Una vez sentados los jugadores en la mesa, se divide la baraja en cuatro partes y cada jugador toma una de ellas. El jugador que ha tomado el montón en el que se encuentra la jota de diamantes o *boston* se convierte en el primer dador. También puede ser dador el jugador que ha tomado la carta más baja en la primera toma de cartas (de este modo el jugador con la carta más alta es el primer mano).

TIPO DE BARAJA

Para jugar al Boston se utiliza una baraja inglesa de 52 cartas, es decir, sin comodín. Los cuatro palos de esta baraja se consideran ordenados de menor a mayor del modo siguiente: picas, tréboles, diamantes y corazones. Este orden de los palos es sólo relevante cuando más de un jugador subasta en el mismo nivel de juego, de modo que el jugador que subasta el mejor palo gana la subasta.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

afirmar Eliminar las cartas superiores de un palo en las manos de los contrarios a fin de convertir en ganadoras las restantes del mismo palo, generalmente en la mano propia.

alta Término que se aplica a la carta de mucho valor, por su orden, de un palo.

arrastrar Salir de triunfo, generalmente con el fin de eliminar los demás triunfos de las manos de los contrarios y evitar así que puedan fallar cartas firmes.

asistir Jugar carta del palo de salida.

boston El triunfo más alto. Es la jota de diamantes cuando el palo de triunfo no es éste y la jota de corazones cuando el palo de triunfo es el de diamantes.

bueno Término que se aplica al palo de triunfo marcado por la última carta del dador en el primer reparto de una partida de Boston.

carteo Fase del juego en la que se juegan las cartas sobre la mesa.

chelem *Hacer un chelem* es ganar las trece bazas en juego en una mano.

deber Compromiso de ganar cierto número de bazas adquirido por el declarante durante la fase de la subasta. El jugador que lo sostiene también se compromete a cumplir un deber.

declarante Jugador que anuncia su intención de jugar (y ganar) el contrato de más valor en la fase de la subasta.

descartar Echar una carta que no es del palo de salida ni de triunfo.

dubletón Término que se aplica al palo del que el jugador sólo tiene dos cartas.

fallar Jugar un triunfo en una baza cuando no se puede asistir, generalmente con intención de ganar la baza.

fallo Palo del que no se tiene ninguna carta.

firme Carta ganadora por haber sido jugadas anteriormente las superiores del mismo palo.

honores Cartas superiores de un palo.

horario Término que se aplica al sentido de juego que sigue el del movimiento de las agujas del reloj (de izquierda a derecha).

largo Palo del que el jugador cuenta con muchas cartas.

mano Conjunto de las trece cartas que son repartidas a cada jugador. Se aplica también al jugador que tiene la salida en una baza y al juego parcial.

miseria Contrato en el que el declarante se compromete a no ganar ninguna de las bazas en juego. Puede ser de varios tipos.

renuncio Acción y efecto de no asistir en una baza a pesar de tener carta para hacerlo.

salida Primera carta de una baza. En ocasiones, la carta de salida también se llama *carta de ataque*.

secuencia Serie de cartas consecutivas de un palo.

slam Chelem.

solo Contrato que un declarante juega sin ayuda de ningún otro jugador que lo sostenga.

sostener En la declaración sencilla, asociarse con el declarante con el compromiso de ganar por lo menos tres bazas.

subasta Fase de la partida en la que se establece el declarante y el contrato al que se compromete.

triunfo Palo cuyas cartas ganan a cualquiera de las de los otros tres palos, independientemente de su valor respectivo.

EL PALO DE TRIUNFO

Usualmente, en cada juego de Boston hay un palo que tiene un valor especial en relación a los otros. Este palo se llama de *triunfo* y sus cartas ganan a las de los otros tres palos, independientemente del índice de unas y otras.

ORDEN DE LOS PALOS

De mayor a menor:
corazones
diamantes
tréboles
picas
Este orden sólo tiene aplicación en la subasta, entre declaraciones del mismo nivel de bazas.

ORDEN DE LAS CARTAS

En el juego del Boston las cartas no tienen ningún valor en puntos. Su valor es relativo y está determinado por el lugar que ocupan dentro del orden habitual del palo, que, de mayor a menor, es: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos. Este valor relativo de las cartas determinado por su orden en el palo sirve para conocer la carta ganadora de la baza.
Hay una carta, la jota de diamantes –llamada *boston*–, que siempre es la carta superior del palo de triunfo, por lo que este palo tiene catorce cartas, mientras que el de diamantes sólo tiene doce. La única excepción se da cuando el palo de triunfo es el de diamantes, ya que entonces el boston es la jota de corazones.

ORDEN DE LAS CARTAS SEGÚN EL TRIUNFO

• Orden de las cartas si el palo de triunfo no es el de diamantes

De mayor a menor es:

en el de triunfo	*en el de diamantes*	*en los otros dos palos*
jota de diamantes (boston)	as	as
as	rey	rey
rey	reina	reina
reina	diez	jota
jota	nueve	diez
diez	ocho	nueve
nueve	siete	ocho
ocho	seis	siete
siete	cinco	seis
seis	cuatro	cinco
cinco	tres	cuatro
cuatro	dos	tres
tres		dos
dos		

• Orden de las cartas si el palo de triunfo es el de diamantes

De mayor a menor es:

en el de triunfo	*en el de corazones*	*en los palos negros*
jota de corazones (boston)	as	as
as	rey	rey
rey	reina	reina
reina	diez	jota
jota	nueve	diez
diez	ocho	nueve
nueve	siete	ocho
ocho	seis	siete
siete	cinco	seis
seis	cuatro	cinco
cinco	tres	cuatro
cuatro	dos	tres
tres		dos
dos		

La jota de diamantes –el boston– es siempre la superior del palo de triunfo, excepto si éste es el de diamantes, ya que en este caso el boston es la jota de corazones.
En general, el triunfo queda determinado a partir de un sorteo. La última carta que se reparte en el primer reparto al inicio del juego –que el dador gira para que todos la vean antes de colocarla con las de su mano y que deja sobre la mesa hasta que el jugador mano ha salido– determina el palo de triunfo de ese juego (el *pequeño*) y de la partida (el *bueno*). Si se juega con palo de triunfo, los jugadores sólo pueden escoger –aunque hay excepciones– como palo de triunfo el pequeño (el señalado por la última carta del reparto de la mano que se va a jugar) o el bueno (el señalado por la carta de triunfo del primer reparto). Como en el primer reparto, también en otras manos de la partida pueden coincidir el pequeño y el bueno, y entonces no hay posibilidad de escoger entre dos palos para el triunfo.
Entre las cartas del palo de triunfo se da la misma relación de orden que en los otros palos, es decir, el as es la superior y el dos la inferior, pero aquí se añade el boston como carta superior del palo.

BAZAS DE JUEGO

Una baza está formada por un grupo de cartas igual al número de jugadores que intervienen en la partida. Cada una de esas cartas ha sido echada o jugada sobre la mesa por uno de los jugadores, siguiendo el turno de juego, que suele ser de izquierda a derecha (sentido horario).
La primera carta que se juega en una baza es la *salida* y el que la juega es el mano. En la primera baza, el mano es el jugador siguiente al dador, que, como el Boston se juega en sentido horario, es el jugador situado a la izquierda del que reparte. En las siguientes bazas, el jugador mano es el ganador de la baza anterior.

Los jugadores no pueden arrojar sobre la mesa cualquier carta, sino que deben jugar una del mismo palo que la de la salida, es decir, deben *asistir*. Si el jugador mano sale con una carta de triunfo, se dice que *arrastra*. El objeto de los arrastres es eliminar los triunfos en las manos de los contrarios para poder ganar las cartas firmes propias.
Cuando un jugador no puede asistir por no tener carta del palo de salida, puede jugar una carta cualquiera (*descartar*) o del palo de triunfo (*fallar*).
Si no se ha jugado ninguna carta de triunfo en la baza, ésta la gana la carta más alta del palo de salida (aunque ésta sea un dos o la única carta de ese palo de la baza). Si hay una o más cartas de triunfo en la baza, la ganadora es la carta más alta del palo de salida.
El ganador recoge la baza y la coloca delante suyo, antes de salir para la siguiente baza. Las bazas ganadas no se colocan en un solo montón, sino que cada una de ellas se coloca ligeramente desplazada respecto a la anterior –o incluso formando una escalera–, para, en cualquier momento, distinguir con toda claridad el número de bazas ganadas por cada pareja.

LAS DECLARACIONES DE LA SUBASTA

Cada jugador, a partir del mano, puede *pasar* o *pedir*. Si un jugador pasa en algún momento de la subasta, luego ya no puede volver a entrar en ella y debe seguir pasando hasta el final de la misma. La subasta termina cuando todos los jugadores pasan en la primera vuelta o cuando se dan tres pases seguidos después de que un jugador haya pedido.

Si después del reparto inicial los cuatro jugadores pasan, la mano se anula, corre el turno y se procede a un nuevo reparto por parte del anterior jugador mano, convertido ahora en el nuevo dador.

Los jugadores que consideran que sus cartas no son bastante buenas, pasan.

Siguiendo el turno corriente de juego, cada jugador, a partir del mano, tiene la opción de pedir o pasar, hasta que un jugador considera que su mano es lo bastante fuerte como para ganar cinco bazas, por lo menos, siendo el palo de triunfo el pequeño o el bueno. En este caso dice *pido en...*, seguido del nombre del palo escogido.

Una vez que uno de los jugadores ha pedido y, por tanto, los otros jugadores conocen el palo de triunfo que se va a jugar, los demás jugadores deben valorar si en ese palo son capaces de ganar tres bazas. Se procede entonces a una segunda vuelta en la que cada jugador, por turno, puede declarar *paso* (si no cree que pueda ganar tres bazas) o *sostengo* (si cree que sí puede hacerlo). Cuando un jugador sostiene, se convierte en la pareja del jugador que ha pedido; el objetivo común es conseguir, al menos, ocho bazas. Los otros dos jugadores también jugarán asociados contra ellos, para impedir que consigan su objetivo. Después de que un jugador sostiene, los otros jugadores ya no tienen voz.

En el caso de que un jugador pida y ninguno de los otros tres le sostengan, jugará contra los otros tres y sólo estará obligado a ganar las cinco bazas que ha pedido.

Los juegos superiores. Los párrafos anteriores se refieren al juego sencillo, que suele ser el más frecuente. Pero, si uno de los jugadores cree que puede ganar más de cinco bazas, siendo triunfo uno cualquiera de los cuatro palos, puede pedir:

- *pequeña independencia*, si cree poder ganar seis bazas solo;
- *gran independencia*, si cree poder ganar ocho bazas solo;
- *independencia de nueve bazas*, si cree que puede ganar nueve bazas solo.

Cada una de estas peticiones supera y anula la anterior petición de menor categoría de otro jugador. También se puede «mejorar» la declaración de un jugador en un mismo nivel de bazas, pero declarando un palo superior, de acuerdo con el orden de palos ya indicado.

Además, existe una serie de juegos «pierdegana», en los que los jugadores se comprometen a no hacer bazas:

- *pequeña miseria, miseria sencilla o miseria de descarte*: está situada entre la pequeña y la gran independencia (es decir, anula una declaración anterior de pequeña independencia, pero es superada por la gran independencia). En ella, los jugadores se descartan de una de sus cartas y el declarante se compromete a no ganar ninguna de las doce bazas restantes.

CARTA DE PAGOS Y COBROS

	picas	*tréboles*	*diamantes*	*corazones*
Cinco bazas solo u ocho bazas entre dos	4	8	12	16
Cada baza de más / de menos	1	2	3	4
Pequeña independencia	6	12	18	24
Cada baza de más / de menos	2	4	6	8
Gran independencia	8	16	24	32
Cada baza de más / de menos	4	8	12	16
Pequeña miseria	8	16	32	64
Gran miseria	32	64	96	128
Miseria de cuatro ases	32	64	96	128
Miseria en la mesa	64	128	192	256
Chelem	50	100	150	200

• *gran miseria o miseria sin descarte*: anula la gran independencia. En ella, no hay descarte y el declarante no debe ganar niguna de las trece bazas en juego.
• *miseria de cuatro ases*: es superior a la anterior. El jugador que la pide debe tener los cuatro ases en la mano y tiene derecho a renunciar, es decir, a no asistir, aun pudiendo, en las diez primeras bazas del juego (en las que se supone que aprovecha para descartarse de los ases). Para cumplir no debe ganar ninguna baza.
• *miseria en la mesa*: es la voz superior. En ella, el declarante juega con las cartas boca arriba sobre la mesa, a la vista de todos los jugadores. Como en las otras miserias, el declarante, para cumplir, no debe ganar ninguna de las bazas en juego.
Todos estos juegos superiores son juegos de solo, es decir, en ellos el declarante juega solo contra los otros tres jugadores, que juegan asociados para tratar de impedir que cumpla su compromiso.
Durante la subasta, todo jugador que ha hecho una petición anulada por otra superior conserva el derecho de acrecer, haciendo una petición más alta cuando le llega la voz de hablar. Pero, después de pasar, ya no puede volver a la subasta.
Cuando se hacen dos peticiones iguales, se da preferencia al palo.

EL CHELEM, LA BOLA O EL SLAM

Si el jugador o la pareja logra ganar todas las bazas, se dice que ha hecho un *chelem*. Esta jugada también recibe el nombre de *bola* o *slam*. No es un contrato o declaración, pero tiene un premio especial por conseguirse.

LOS PREMIOS Y LA ANOTACIÓN

En el Boston, los jugadores disponen de unas fichas que utilizan para efectuar los pagos y los cobros. Se utilizan tres tipos de fichas, cuyos valores deben mantener la relación 1, 5 y 10.
Si se juega con puesta, cada jugador pone en un cesto o plato la cantidad convenida para la misma.
Al término de cada juego, el jugador o la pareja que ha cumplido su deber cobra la puesta y lo que le corresponde de cada jugador, de acuerdo con la tabla de premios. Si

no ha cumplido su deber, paga una cantidad al cesto igual a lo que contiene (*paga la puesta*) y paga a los jugadores la cantidad correspondiente según la tabla (los premios tienen el mismo valor tanto si se trata de cobros como de pagos).

Cuando no hay puesta, si se cumple el contrato declarado se cobra el premio correspondiente, siempre según la tabla. En caso contrario, se paga.

Cuando un jugador hace una petición sencilla y otro jugador le sostiene, los jugadores deben hacer ocho bazas por lo menos. Si lo consiguen, ganan el juego y cobran la puesta y lo que les corresponde de los otros jugadores. Si pierden, deben pagar la puesta, pero sólo debe pagar por las bazas no conseguidas el jugador que no cumplió su deber. Es decir, el declarante debe pagar sólo si no consigue ganar cinco bazas y el jugador que le ha sostenido, si no ha conseguido tres.

En caso de renuncio, si los jugadores ganan ocho bazas o más, no cobran la puesta, ni cobran de los demás jugadores ni les pagan; pero el que hizo el renuncio debe pagar al cesto una cantidad igual a la que contiene. Si no consiguen ganar, sus adversarios ganan la puesta y el jugador que ha hecho el renuncio debe pagar, él solo, por el juego perdido más dos fichas de consolación (una por perder y otra por el renuncio).

INICIO DEL JUEGO

El juego se inicia con el sorteo de los lugares que los jugadores ocuparán a lo largo de la partida alrededor de la mesa, así como del primer dador.

Las cartas son barajadas por el jugador situado a la izquierda del dador y cortadas por el de la derecha de éste.

El juego y todos sus lances se desarrollan en sentido horario. El dador reparte, de izquierda a derecha, todas las cartas: de tres en tres y una última carta; de cuatro en cuatro y una carta, o bien dos grupos de cuatro y uno de cinco cartas. De este modo, cada jugador recibe trece cartas.

Al llegar a la última carta, el dador le da la vuelta y la deja sobre la mesa para marcar el triunfo (el *bueno* si es el primer reparto de la partida; el *pequeño* en los siguientes). Esta carta se deja descubierta sobre la mesa, a la vista de todos los jugadores, hasta que el mano sale de la primera carta.

DESARROLLO DEL JUEGO

Después de la subasta y sea cual sea el declarante final, el jugador mano juega la primera carta. En su turno, cada jugador echa una de sus cartas sobre la mesa, debiendo asistir siempre que tenga carta para ello.

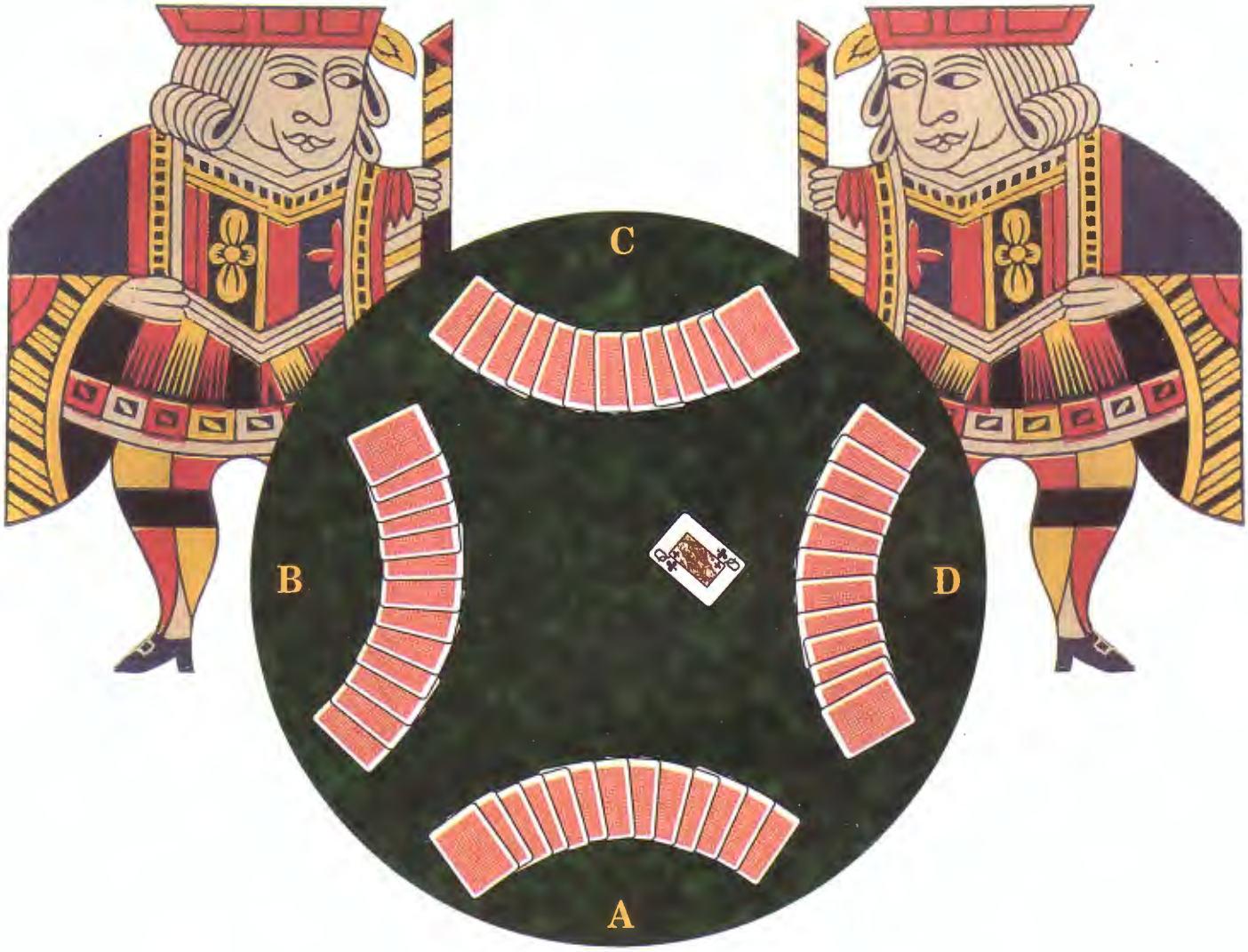
El ganador de la baza la recoge, la coloca junto con el resto de bazas de la pareja y sale para la siguiente baza.

Después de jugadas las trece bazas, se procede al recuento de bazas de los jugadores y a su anotación, es decir, a los pagos y a los cobros.

PARTIDA COMENTADA

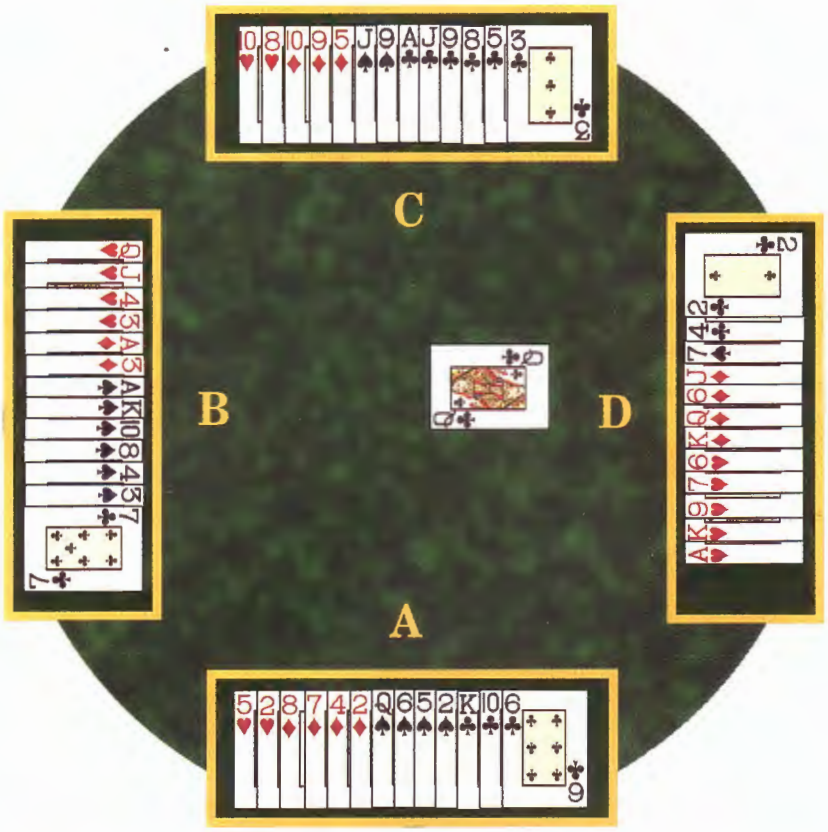
Una partida de Boston se inicia con el sorteo de los lugares de la mesa que ocuparán los jugadores durante la misma. Los jugadores no cambian en ningún momento ese lugar asignado, de modo que, en algunos momentos de la partida, un jugador formará pareja con uno de sus vecinos y no con el jugador sentado frente a él, como suele ser habitual en los juegos de bazas por parejas.

A continuación, se muestran y comentan los diversos pasos de la primera mano de una partida de Boston, desde el reparto inicial hasta los cobros y pagos correspondientes al resultado del juego. Estos pasos también incluyen la subasta y el desarrollo de las trece bazas en disputa. Dado que es la primera mano, el palo bueno y el pequeño son el mismo.

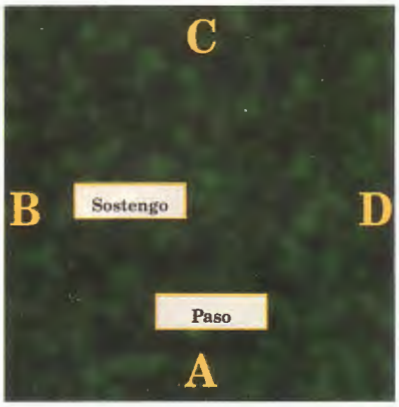


1 El jugador D ha repartido todas las cartas de la baraja entre los cuatro jugadores. La última carta colocada boca arriba sobre la mesa indica que el palo de triunfo es el de tréboles. Este triunfo es el bueno a lo largo de la partida. Sin embargo, no es obligatorio que sea el triunfo, ya que los jugadores pueden declarar otro. Sólo en la suerte sencilla se juega a uno de los dos triunfos (el bueno o el pequeño, aunque en el primer juego son el mismo).

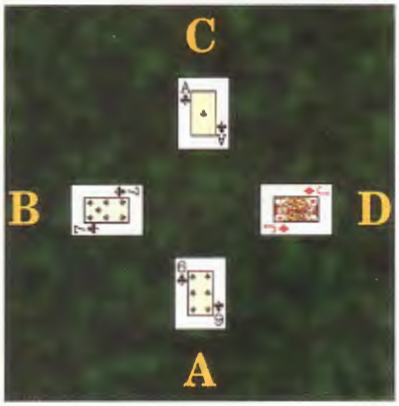
2 Los jugadores ordenan sus cartas y calculan sus diversas posibilidades de ganar bazas a partir de la composición y calidad de sus manos, es decir, del conjunto de cartas que tienen. No hay que olvidar colocar la jota de diamantes entre los triunfos, ya que esta carta es la superior del palo de triunfo o boston.



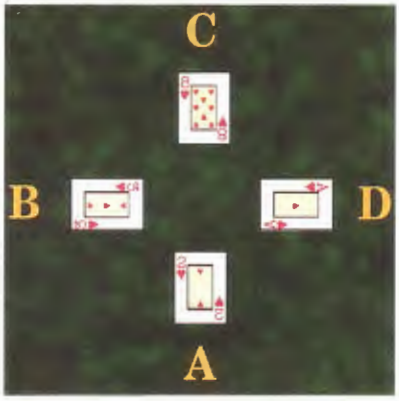
3 Comienzo de la subasta. Después de que los tres jugadores anteriores (A, B, C) han pasado, D sabe que el juego (es decir, las cartas altas que permiten ganar las bazas) está repartido, por lo que calcula que podrá ganar dos bazas en corazones, dos en triunfo y una en diamantes. De modo que pide, es decir, se compromete a ganar cinco bazas por lo menos.



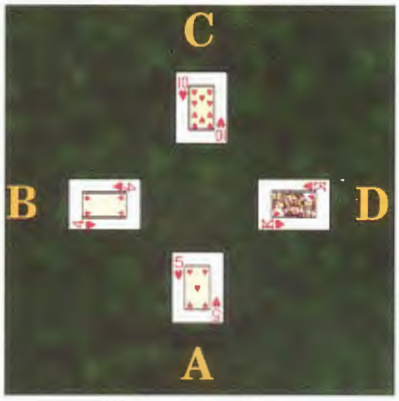
4 Después de que el jugador D se ha comprometido a cumplir cinco bazas, B le sostiene, es decir, se compromete a ganar tres bazas (calcula que podrá ganar una en diamantes y dos en picas). Si el jugador C hubiera tenido la oportunidad, también habría sostenido a D con sus seis triunfos, que le son insuficientes para ganar cinco bazas, pero no para ganar tres.



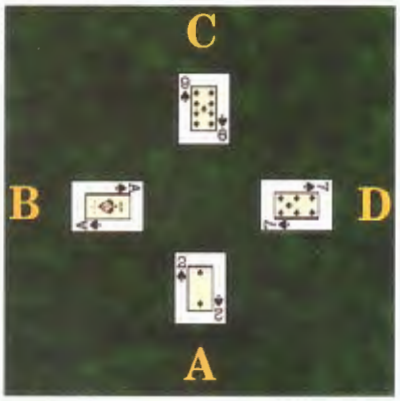
5 A, que es el jugador mano (independientemente de quien resulte el declarante, el jugador mano de la primera baza es siempre el siguiente al dador, es decir, el jugador situado en la mesa a la izquierda de éste), sale de su seis de tréboles, es decir, arrastra, para iniciar el juego de las bazas eliminando triunfos. D gana la baza con su boston.



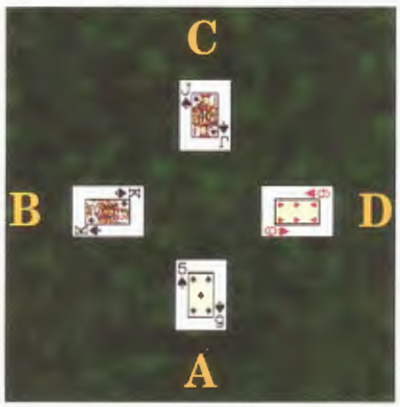
6 El jugador D sale del as de corazones, con el que gana su segunda baza.



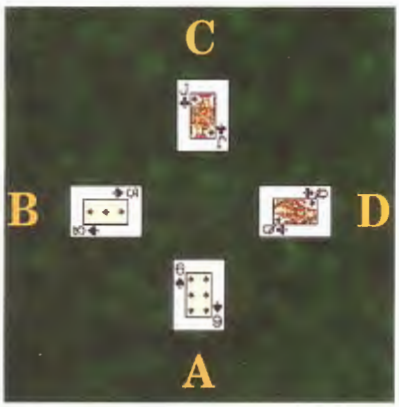
7 El jugador D sigue con el rey de corazones, con el que gana su tercera baza.



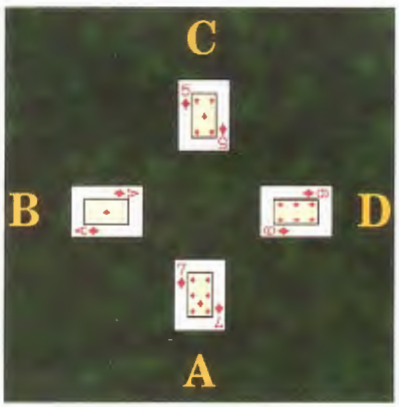
8 En la cuarta baza, D sale de su semifallo de picas. La baza es ganada por B.



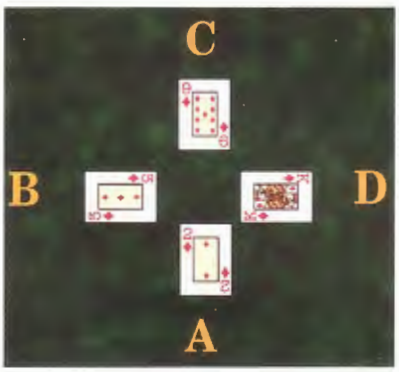
9 El jugador B repite el palo de picas de su compañero y juega su rey, con el que gana la segunda de las tres bazas a las que está obligado.



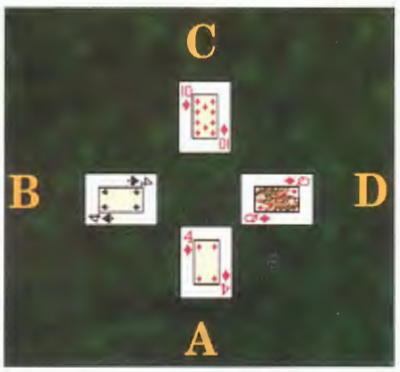
10 El jugador B vuelve a salir de picas para que D falle. El jugador C falla con su jota, para obligar a D a refallar con un triunfo alto.



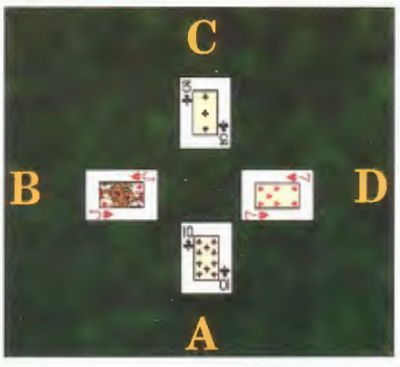
11 D sale de diamantes, para afirmar sus cartas de ese palo. B gana la baza con su as, con lo que ya tienen sus tres bazas.



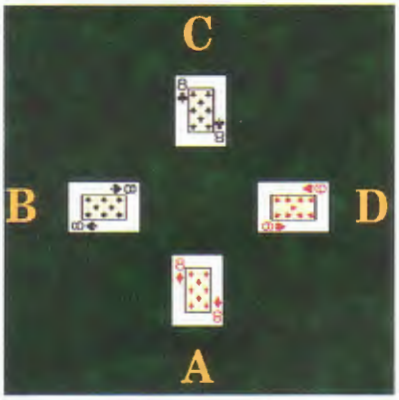
12 B repite la salida de su asociado y sale con el tres de diamantes. D gana la baza con su rey de diamantes y cumple su deber.



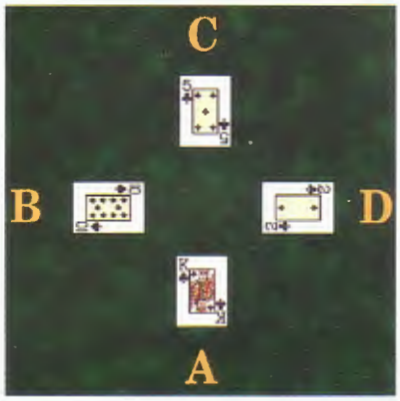
13 D vuelve a salir de diamantes y gana una baza extra. Como B no tiene carta de diamantes, se descarta de una de picas.



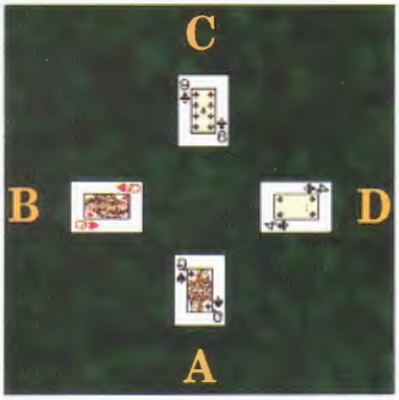
14 D sale de corazones y A falla. B asiste con la jota de corazones y C debe jugar triunfo (tréboles). De este modo, A-C ganan su baza.



15 A sale de diamantes; el jugador C, que sólo tiene triunfos, falla la carta firme de su compañero. A y C ponen sus bazas en un mismo montón, ya que sólo el declarante y el asociado deben mostrar que han cumplido.

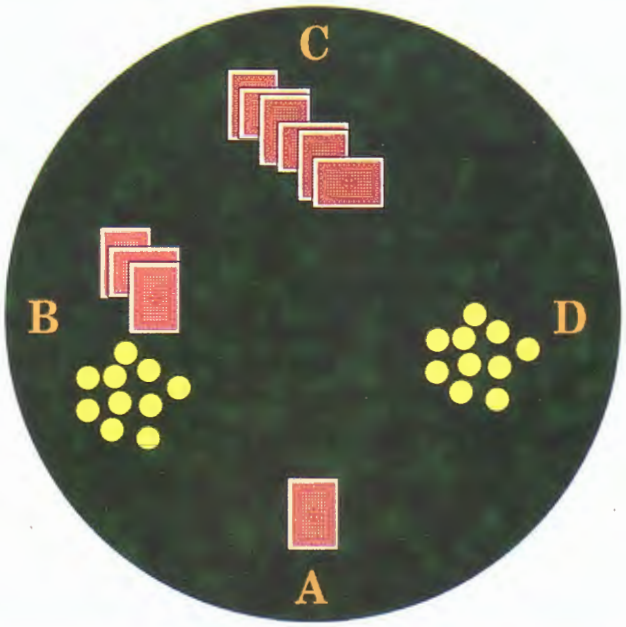


16 El jugador C arrastra, es decir, sale de triunfo. La baza es ganada por su compañero, con el rey de tréboles. Sin embargo, dado que D y B han cumplido el deber, sólo pueden tratar de que no hagan más bazas extras.



17 En la última baza, A sale con la reina de picas y el jugador C gana la baza con su nueve de tréboles. El jugador D no puede refallar, ya que su triunfo es inferior al triunfo del jugador C.

18 Los jugadores B y D han ganado nueve bazas jugando con el palo de tréboles como triunfo. Por ello, ganan –cada uno de ellos– 8 tantos por ser el palo de tréboles el de triunfo y 2 tantos por la baza extra (por encima de las ocho bazas del deber). Estas mismas cantidades son las que deben pagar A y C. Obsérvese la ventaja que ha obtenido el jugador B por poder sostener antes de que C tuviera voz, ya que ha impedido a éste ser el sostenedor de D.



En el juego del Boston hay que tener en cuenta las dos fases del juego. Primero la fase de subasta y luego la fase de carteo.

En la subasta no hay que arriesgarse en exceso, pero en algunos casos es conveniente hacerlo. Hay que tener en cuenta que sólo en el caso de que entre los dos jugadores no consigan las ocho bazas, deberá pagar el jugador que no ha conseguido cumplir su deber, pero si entre los dos reúnen estas ocho bazas, no importa que uno de ellos no lo haya conseguido. Por otra parte, hay que considerar que, al jugar en pareja, algunas cartas intermedias que es difícil que proporcionen bazas en el juego individual, pueden resultar ganadoras o convertir en ganadoras otras cartas inferiores del compañero, al ser utilizadas para eliminar las superiores de las manos de los contrarios. Debe recordarse que, aunque la subasta es individual, el juego de las cartas o carteo es un juego de asociación.

REVESINO

El nombre de «revesino» procede del hecho de que se trata de un juego de bazas en el que, al revés de lo que suele ser usual en este tipo de juegos, gana el jugador que hace menos bazas o consigue menos puntos.

Los juegos de «pierdegana» se conocen desde finales del siglo XV. En esa época ya se jugaba en Italia al *perdivinci*, una variante del tresillo italiano o *tressette*. El escritor francés Rabelais menciona el *coquimbert, qui perd gagne*, entre los juegos que practicaba Gargantúa. El revesino se jugaba en España ya en el siglo XVI. De ahí pasó a Francia, donde se conoció inicialmente con el nombre de *reversin* y luego con su nombre actual, *reversis*.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir ganar el menor número de puntos en las bazas en juego o, por el contrario, ganar todas las bazas (revesino).

«Domingo por la noche», óleo de Sándor Bihari, 1893. Museo de Bellas Artes, Budapest.

Origen:
España

Baraja:
española

N° de naipes:
48 cartas

Jugadores:
4

Duración de la partida:
a establecer por los jugadores

Dificultad:
♣ ♣

Tipo de juego:
bazas gana-pierde

NÚMERO DE JUGADORES

En el juego del revesino participan cuatro jugadores. Cada uno de ellos juega individualmente, es decir, para sí mismo. Al inicio del juego, se sortean los lugares que ocuparán los jugadores alrededor de la mesa durante la partida. También se sortea el primer dador.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al revesino se utiliza la baraja española de 48 cartas. Esta baraja consta de nueve cartas numerales y tres figuras en cada uno de sus cuatro palos.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

En el revesino, cada uno de los ases vale 4 puntos, excepto el de copas, que vale 5 puntos; cada rey, 3 puntos; cada caballo, 2 puntos, y cada sota, 1 punto, excepto la de oros o *quínola,* que vale 3 puntos. El resto de las cartas no tienen valor en puntos y se llaman cartas *blancas*. El orden de las cartas es, en cada palo y de mayor a menor: as, rey, caballo, sota, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

LA QUÍNOLA

La quínola es la sota de oros. En el juego, esta carta goza de algunas particularidades que no tiene ninguna otra carta.

Por una parte, su valor relativo para ganar la baza es de sota, aunque su valor en puntos es 3 (lo mismo que los reyes).

Cuando, durante el juego, no se puede asistir a una baza y un jugador se descarta en ella de la quínola, este jugador se lleva el fondo que esté acumulado hasta ese momento. Jugar la quínola en un fallo, es decir, en un palo distinto del de oros, se denomina *colocar* o *dar la quínola*.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

asistir Jugar carta del palo de salida.

baza Grupo de cartas formada por una de cada jugador que ha sido jugada dentro de un mismo turno de juego.

blanca Término que se aplica a las cartas que no tienen ningún valor en puntos y a las bazas que sólo contienen cartas sin valor.

colocar Tratándose de un as o de la quínola, jugarlas en una baza de otro palo por estar fallo del palo de salida.

cortar Tratándose del revesino, ganar una de las dos últimas bazas de la mano de modo que el jugador que lo emprendió no lo consiga.

dar Colocar un as o la quínola.

descartar Jugar una carta de un palo cualquiera por no disponer de cartas del palo de salida. Dejar una de las cartas de la distribución inicial.

emprender Tratándose del revesino, declarar el jugador que ha ganado las nueve primeras bazas su intención de ganar también las dos siguientes. Hacer esta declaración es condición imprescindible para cobrar el revesino.

fondo Cantidad formada por las distintas puestas y los pagos de los jugadores a lo largo de la partida.

napolitana Cierta jugada del revesino que, para ser cantada por un jugador, requiere que éste tenga entre las cartas de su mano tres ases y la quínola o los cuatro ases. El jugador que declara napolitana (al que también suele llamarse de este modo) puede renunciar en las nueve primeras bazas del juego, pero no debe ganar ninguna baza, aunque ésta sea blanca. De lo contrario pierde el juego y corre con todos los pagos que correspondan a la mano.

mano Jugador que tiene la salida en cada baza. Grupo de cartas que un jugador tiene en su mano para jugarlas. Juego parcial comprendido entre dos distribuciones sucesivas de cartas.

puesta Cantidad que ponen los jugadores en el fondo, de acuerdo con las reglas del juego.

quínola Sota de oros.

renunciar No jugar carta del palo de salida pudiendo hacerlo por disponer de cartas en la mano para ello.

revesino Ganar las once bazas en disputa en una de las manos.

sacar Hacer que un jugador juegue un as o la quínola por no tener otra carta del palo.

salir Jugar la primera carta al inicio de la baza.

vender Colocar un as o la quínola.

ORDEN DE LAS CARTAS

De mayor a menor y en todos los palos:

As
Rey
Caballo
Sota
Nueve
Ocho
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres
Dos

Si el jugador que tiene la quínola debe jugarla en una baza de oros, es decir, antes de poder descartarla en otro palo, está obligado a doblar el fondo, lo que se llama *forzar* o *sacar la quínola*.

LA JUGADA LLAMADA REVESINO

En el juego del revesino gana usualmente el jugador que obtiene menos puntos en sus bazas, excepto cuando un jugador gana todas las bazas. Esta jugada se llama *revesino*.

En cada mano se juegan once bazas. Cuando un jugador ha ganado las nueve primeras bazas, puede intentar conseguir el revesino. En este caso, si no se ganan las dos bazas siguientes, el revesino se llama *perdido en favor del fondo* o, simplemente, *perdido*.

El primer jugador –distinto del que intenta hacer revesino– que gana

VALOR DE LAS CARTAS

As de copas	5 puntos
Cada uno de los otros tres ases	4 puntos
Cada rey	3 puntos
Cada caballo	2 puntos
Sota de oros	3 puntos
Cada una de las otras sotas	1 punto

una de las dos últimas bazas, *corta el revesino*.

El jugador que gana el revesino se lleva el fondo, pero si se lo cortan y no consigue completarlo, debe doblar la cantidad del fondo. Recuerde que, para hacer revesino, se debe declarar como tal, después de haber ganado las nueve primeras bazas en juego.

El jugador que emprende el revesino y lo gana, cobra 16 tantos de cada uno de los otros tres jugadores, pero si se lo cortan debe pagar 64 tantos al que se lo ha cortado.

LA QUÍNOLA Y EL REVESINO

Siempre que un jugador se ve forzado a jugar la quínola –lo que sucede cuando debe jugar una carta de oros y sólo tiene la sota–, se paga el fondo, lo que se llama *quínola jugada*. El jugador que ha jugado la quínola puede ganar también el revesino, pero en este caso es preciso que haya jugado la quínola en las nueve primeras bazas. Esta es la jugada de mayor valor que puede hacerse en el revesino, puesto que se cobra la quínola y el revesino. Si un jugador cree poder hacer el revesino y se lo cortan –aunque haya jugado la quínola antes de las dos últimas bazas–, deberá pagar el revesino cortado y la quínola. Si en un revesino cortado se juega la quínola en la décima o undécima baza, tampoco se gana el fondo, pero sí se paga el revesino cortado. Cuando el jugador que emprende el revesino y el que tiene la quínola –tanto si la coloca como si se la sacan– son distintos, la quínola queda como simple sota de oros, sin valor especial. Al jugar la quínola en alguna de las nueve primeras bazas, el jugador que la echa cobra el fondo –si la coloca– o lo dobla –si se la sacan–, pero deja estas fichas separadas, porque si otro jugador emprende el revesino (aunque se lo corten), deberá devolver las fichas cobradas o recuperar las pagadas.

Recuérdese que, si hay revesino, se anulan todos los pagos, excepto los del revesino.

PAGOS Y COBROS ENTRE LOS JUGADORES DURANTE EL JUEGO

Cuando, en el transcurso del juego, un jugador se descarta de un as o de la quínola, es decir, juega esas cartas cuando está fallo del palo de salida de la baza, cobra 1 tanto por cada as, excepto por el de oros, por el que cobra 2. Estos tantos los paga el que gana la baza en el momento de hacerlo. El jugador que coloca la quínola, además de cobrar el fondo e independientemente de ello, cobra 1 tanto de cada uno de los jugadores y 2 del que gana la baza. Por ello, colocar estas cartas también se llama *venderlas*.

Por el contrario, el jugador al que le sacan un as (es decir, se ve forzado a jugarlo por no tener otra carta del palo), paga 1 tanto al jugador que se lo ha sacado, o sea, el que ha salido del palo en esa baza, excepto si son copas, ya que en es-

te caso debe pagar 2 tantos. Todos los pagos indicados son dobles en la primera y en la última baza de la mano.
Sin embargo, todos estos pagos se anulan cuando se declara el revesino (aunque se corte), por lo que debe devolverse todo lo cobrado durante la mano hasta ese momento. Ya que, por el revesino, sólo se pagan 16 tantos por jugador al que lo emprende y lo gana, mientras que, si se lo cortan, el jugador que lo ha emprendido debe pagar al que se lo ha cortado 64 tantos (en este último caso, los otros dos jugadores no cobran ni pagan). Estos pagos son entre los jugadores, independientemente de los del fondo.

LA NAPOLITANA

La *napolitana* es una jugada especial que sólo puede declarar el que tenga entre sus cartas tres ases y la quínola (sota de oros), o los cuatro ases (naturalmente, con los cuatro ases y la quínola también puede hacerse).
El jugador que declare la napolitana tiene derecho a renunciar, es decir, no asistir aunque tenga cartas para ello, en las nueve primeras bazas del juego. También debe servir en las dos últimas. Por ello, debe aprovechar las nueve primeras bazas para descartarse de sus cartas de valor. Sin embargo, si gana alguna de las dos últimas bazas, pierde la napolitana y la partida, aunque la baza que haya ganado sea de cartas blancas (por lo que su valor es nulo).
Cuando el jugador que ha declarado la napolitana gana una de las bazas, además de perder la partida, deberá doblar el fondo si además ha vendido la quínola, se la fuerzan en una de las dos últimas bazas, o gana la penúltima y debe salir de la quínola en la última. Además, deberá pagar doble los ases o la quínola que hubiese vendido en el curso de la mano.
Si algún jugador intenta revesino y otro se lo corta, el jugador que hace napolitana debe pagar al que lo ha cortado 64 tantos (que éste cobra además de los del jugador al que le han cortado el revesino). Si con un as, rey o caballo de oros, se saca la quínola al jugador que hace la napolitana, sea en la baza que sea, éste jugador deberá doblar el fondo y pagar al que se la saca 2 tantos, así como 1 tanto a los otros dos jugadores.

EL FONDO

El fondo está constituido por los diferentes pequeños pagos que se hacen en el curso del juego. Se inicia con un primer pago de 2 tantos por parte de cada jugador, excepto el dador, que pone 3. Esta puesta constituye el fondo inicial, que se renueva cada vez que queda el platillo vacío o disminuye la cantidad inicial, es decir, quedan menos de 9 tantos. Este fondo se aumenta con el pago de 1 tanto que el que distribuye debe realizar cada vez.
El jugador que haga un renuncio, excepto el que juegue napolitana, deberá pagar 2 tantos al fondo y no tendrá derecho a cobrar ninguno.

INICIO DEL JUEGO

Tras sortear el primer dador y acordar el valor de cada puesta

(que suele ser de 2 tantos para cada jugador y 3 para el dador), el juego ya está preparado para iniciarse. El platillo circula de derecha a izquierda, porque el sentido del juego en el revesino es el antihorario, y siempre se coloca a la derecha del dador.
El dador reparte once cartas en varias vueltas a cada jugador y doce a sí mismo. Deja las tres restantes debajo del platillo del fondo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador puede descartarse de uno de sus naipes y tomar uno de los tres que han quedado sin dar en el reparto. El dador está obligado a descartarse y no toma ninguna carta.

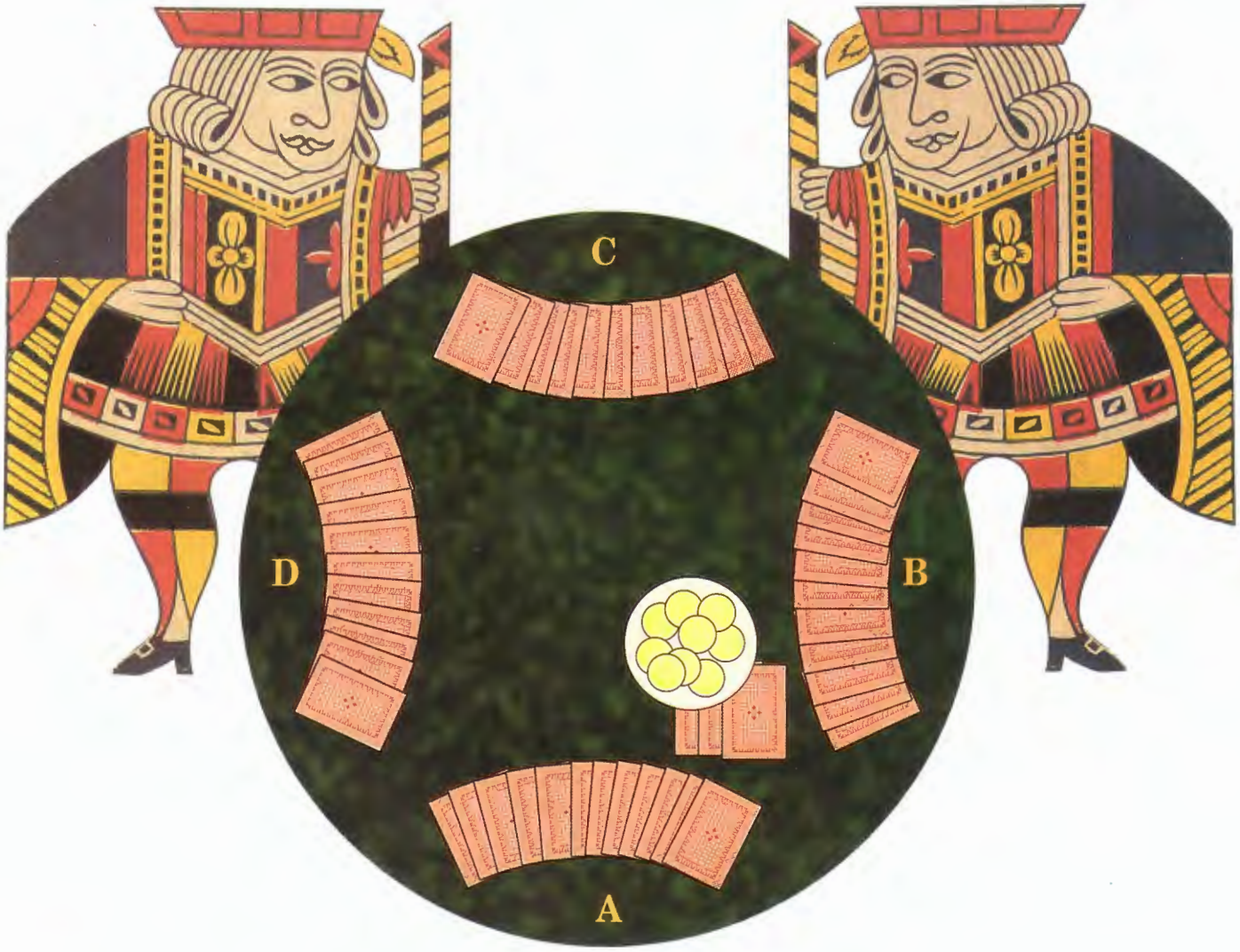
Las cartas que han quedado sin repartir corresponden en orden a cada uno de los tres jugadores distintos del dador. De modo que la primera es para el jugador de la derecha del dador, la segunda para el de la derecha de éste y la tercera para el situado a la izquierda del dador.
Si alguno de estos tres jugadores no quiere descartarse de ninguna de sus cartas no está obligado a hacerlo, pero puede mirar la carta que le correspondía, aunque no la tome.
El jugador de la derecha inicia el juego de las bazas, jugando una de sus cartas. Los otros jugadores están obligados a asistir, es decir, jugar carta del mismo palo, excepto si un jugador ha cantado napolitana, ya que éste está autorizado a descartarse.
El jugador que ha echado la carta más alta del palo de salida gana la baza, recoge las cartas, las coloca en un montón frente a sí y se convierte en el mano para la siguiente baza.
Terminado el juego de las once bazas, y siempre que no haya habido revesino –es decir, que uno de los jugadores haya ganado todas las bazas–, se procede al recuento de los puntos y bazas ganados por cada uno de los jugadores para conocer el ganador de la mano.

EL GANADOR

Excepto si hay revesino o napolitana, el ganador de una mano o juego parcial del revesino es el jugador que tiene menos puntos entre las cartas de las bazas que ha ganado. Si este menor número de puntos ganados produce un empate entre dos jugadores, gana el jugador que ha hecho menos bazas. De persistir el empate, gana el que está mejor sentado, es decir, el jugador que está situado en primer lugar según su posición y el orden de juego. El orden de los asientos es, de mejor a peor: el dador, el jugador de su derecha, el jugador de la derecha de éste y el jugador de la izquierda del dador.
En caso de que un jugador haya hecho revesino, gana el juego parcial. El jugador que declara napolitana suele ser el ganador, ya que consigue descartarse de sus cartas de valor gracias a la posibilidad que tiene de hacer renuncios. Pero, si gana alguna de las dos últimas bazas, pierde el juego aunque la baza sea blanca (sin punto).

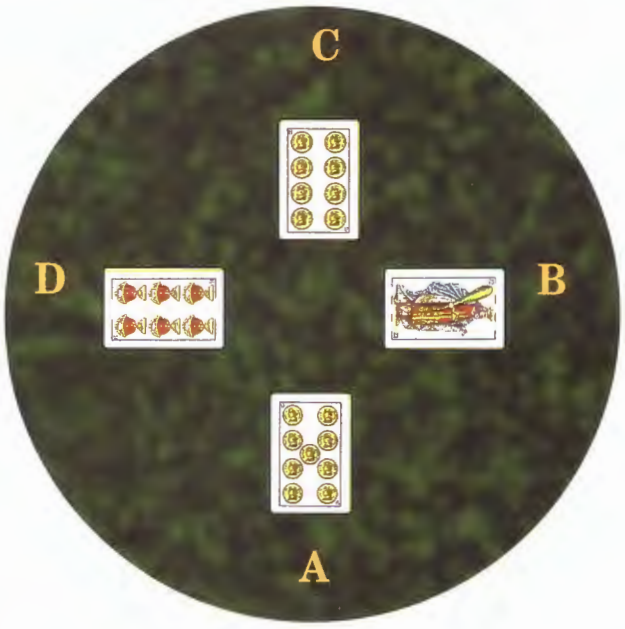
PARTIDA COMENTADA

A continuación se muestran y comentan los diversos pasos que componen una mano o juego parcial del revesino, desde la primera distribución de las cartas hasta el recuento del valor de las cartas que cada jugador tiene entre las bazas que se ha llevado a lo largo del juego. Este recuento sólo debe hacerse en el caso de que no haya habido algún jugador que haya logrado hacer revesino, es decir, ganar todas las bazas en juego, puesto que en este caso se proclama ganador automáticamente. Respecto a la napolitana, hay que tener en cuenta que se trata sólo de una posibilidad de juego por la que es posible renunciar (es decir, no asistir o, lo que es lo mismo, jugar una carta de un palo cualquiera distinto del de salida) en las nueve primeras bazas, por lo que el jugador con las suficientes cartas altas para declarar napolitana tiene la posibilidad de descartarse de ellas.

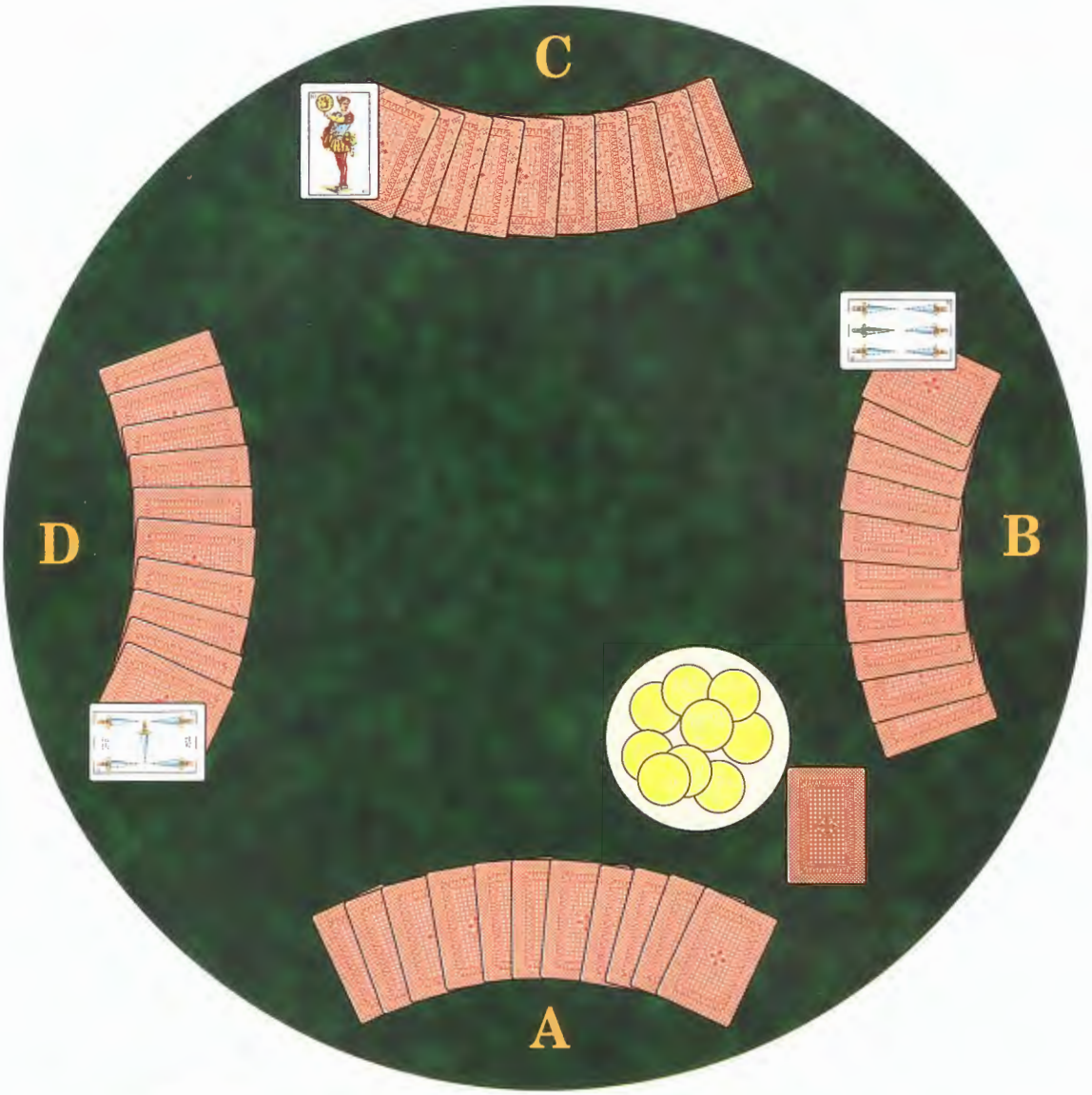


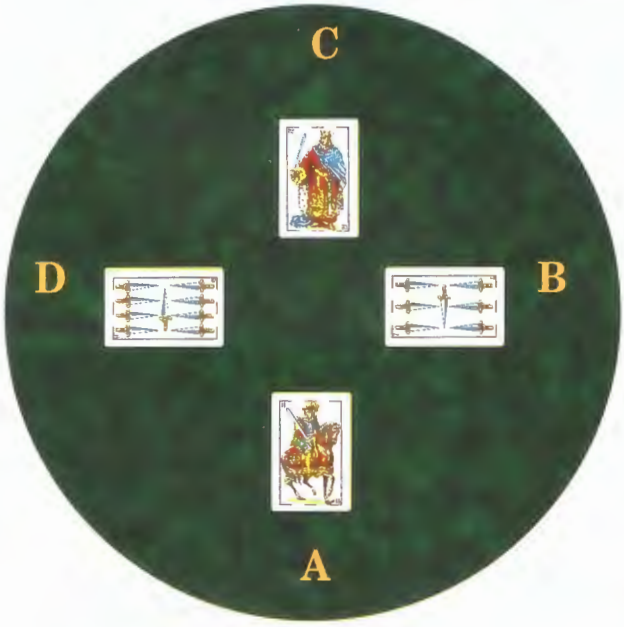
1 Antes de empezar el reparto, los jugadores colocan las fichas (dos fichas cada jugador, excepto el dador, que coloca tres) en el plato para formar el fondo. El jugador A, al que le corresponde dar, reparte once cartas a cada uno de los otros tres jugadores y se da doce a sí mismo. Las tres restantes las deja junto al plato, que está colocado a su derecha.

2 Los jugadores ordenan sus cartas por palos antes de decidir la carta de la que se van a descartar.



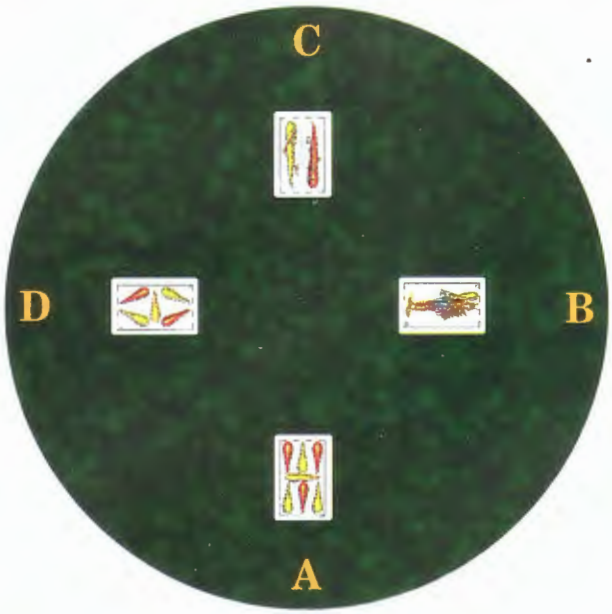
3 El jugador A se descarta del nueve de oros para quedarse sólo con el dos de ese palo. El jugador B se descarta del rey de bastos, por ser la carta más alta de su palo corto. El jugador C, que tiene un semifallo, es decir, un palo con una sola carta, se descarta de ella para quedarse fallo de ese palo. El jugador D se descarta del seis de copas para quedar semifallo en ese palo.



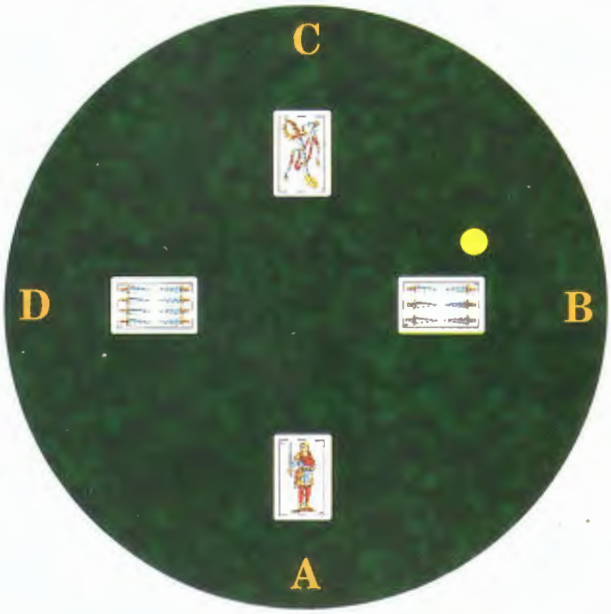


4 El jugador A reparte una carta a los jugadores B, C y D para sustituir la del descarte. El jugador C recibe la quínola, con lo cual deja de estar fallo de oros.

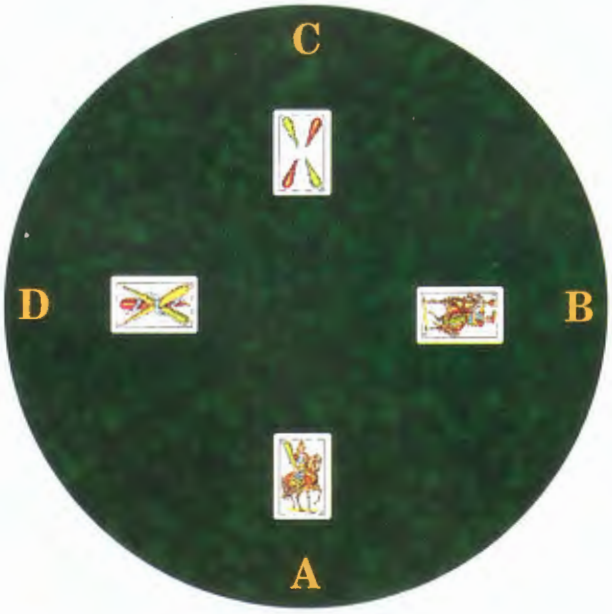
5 En la primera baza, el jugador mano, B, sale del siete de espadas. La baza es ganada por el rey de espadas de C, que no ha tenido la posibilidad de descartarse.



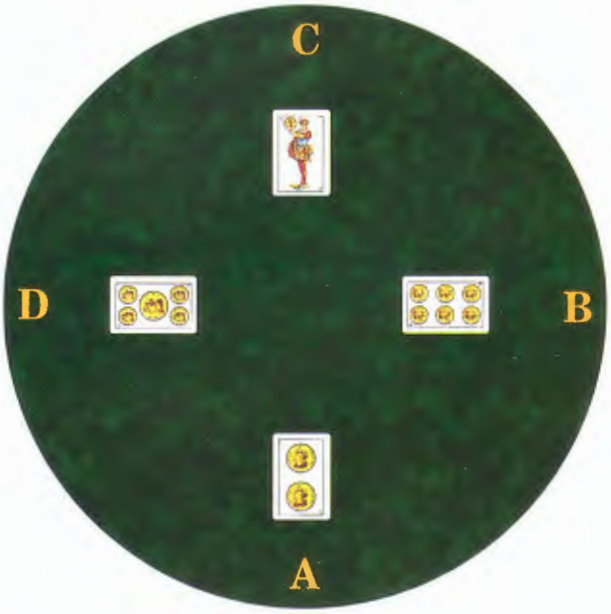
6 Después de ganar la primera baza, el jugador C sale en la segunda baza del dos de bastos, que es su carta de menor valor. También podría jugar el as de espadas para tratar de quedar fallo y así poder vender la quínola.



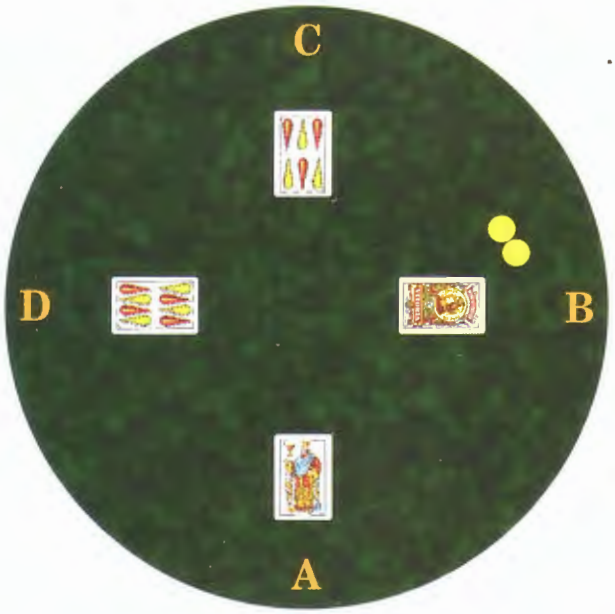
7 Después de ganar la baza anterior el jugador B, éste vuelve a ser el mano y repite su salida de espadas. La baza es ganada por el as de C, por lo que este jugador debe pagar a B un tanto, ya que le ha «sacado» el as.



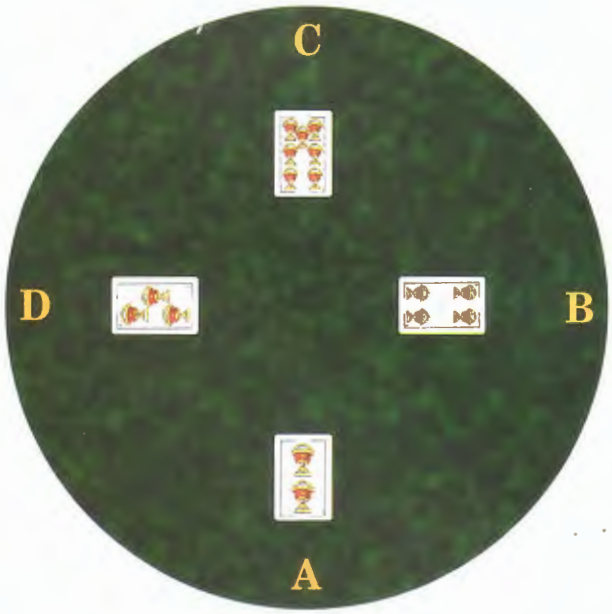
8 El jugador C vuelve a salir de bastos. La baza es ganada por el caballo de bastos del jugador A. Como B estaba semifallo de bastos, puede descartarse del caballo de copas, con lo que logra descartarse de los puntos de esa carta y quedarse semifallo de copas con una carta baja.



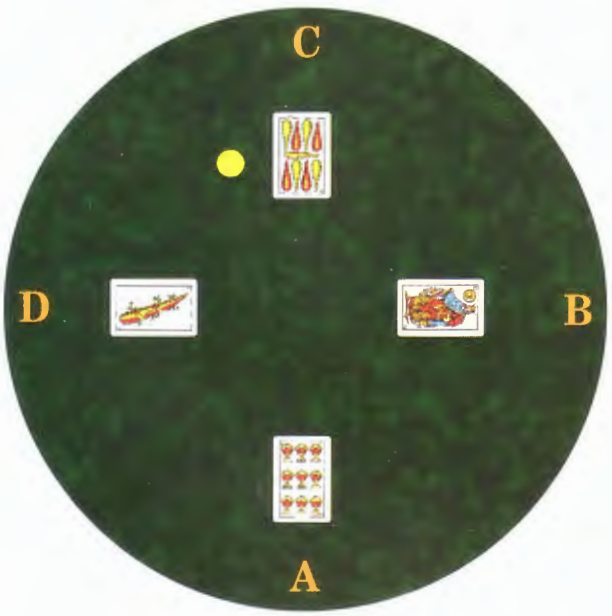
9 Después de haber ganado la baza de bastos anterior, le corresponde salir al jugador A. Lo hace de su semifallo, el dos de oros. El jugador C se ve obligado a jugar la quínola, por lo que no podrá venderla ni cobrar el fondo, aunque ahora está fallo tanto de espadas como de oros.



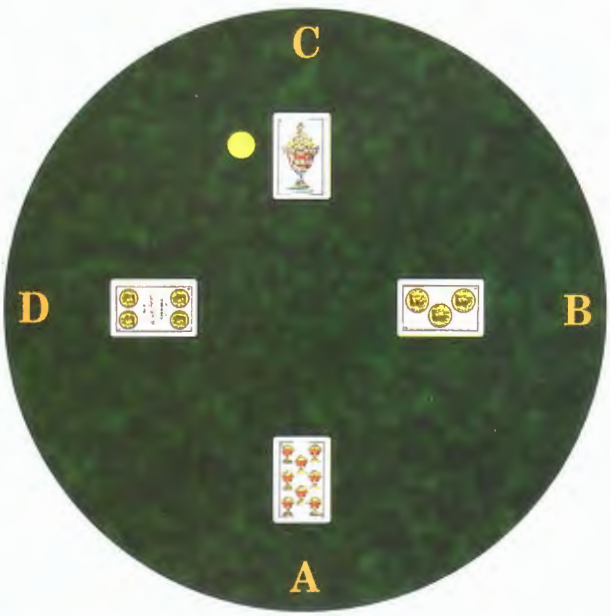
10 El jugador C sale de bastos por tercera vez, D gana la baza con el ocho (ya que las otras veces ha jugado las cartas bajas que tenía), A se descarta del rey de copas y B del as de oros, por lo que D debe pagar dos tantos a B (que le ha «vendido» el as de oros).



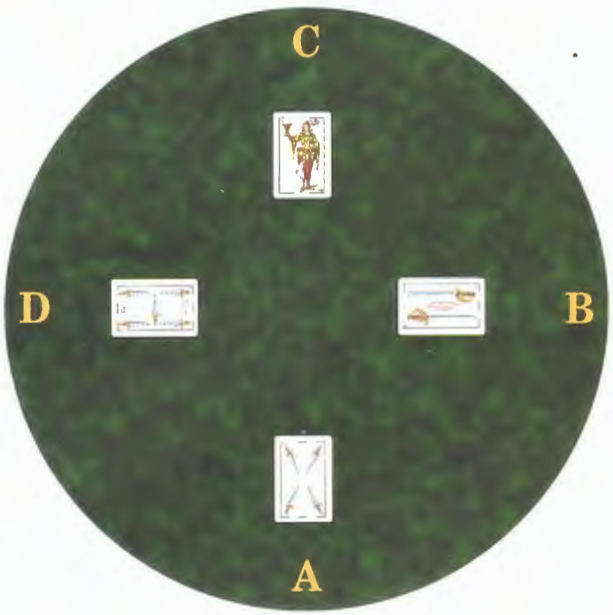
11 El jugador D sale de copas, que es el palo que faltaba por jugar. Todos juegan cartas blancas y C gana la baza (aunque sin ningún punto) con el siete. También podía haber ganado con la sota (1 punto) y guardar la carta blanca para otra baza.

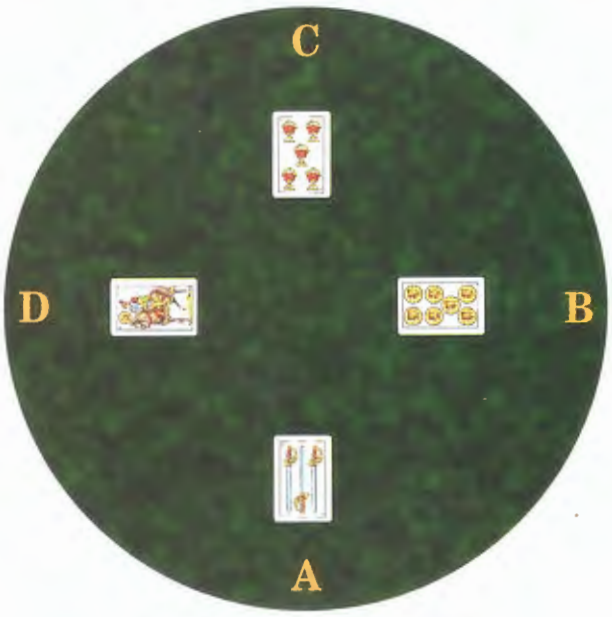


12 El jugador C sale de su última carta de bastos sabiendo que D (el único jugador al que le quedaban cartas de bastos) tiene el as, que es la carta del palo que faltaba por salir y de la que no ha podido descartarse. De esta manera C no se lleva esta baza y se la «endosa» al jugador D.



13 El jugador D sale de su cuatro de oros, que gana la baza en la que el jugador C se descarta de su as de copas. El jugador D debe pagar un tanto al jugador C, que le ha «vendido» ese as (en la baza anterior, D ha pagado a C porque éste le ha «sacado» el as de bastos).





14 El jugador D se ve obligado a ganar la baza siguiente de espadas, ya que el cinco es la carta más alta de las que quedan en juego del palo de espadas. El jugador C se descarta de su sota de copas, con lo que el jugador D acumula otro punto en el valor de las cartas contenidas en sus bazas.

15 En la última baza el jugador D sale de su caballo de oros, que también gana la baza (D sólo tenía cartas firmes). Después de jugar las once bazas sólo queda separar las cartas blancas de las cartas de valor de la bazas ganadas por los jugadores, para conocer el jugador que tiene menos puntos.

16 El jugador D es el que tiene más puntos entre las cartas de sus bazas ganadas. El ganador es el jugador B, que sólo tiene una sota de bastos en sus bazas, ya que en el revesino gana el jugador que tiene menos puntos entre las cartas de sus bazas.

Al descartar la carta al inicio del juego del revesino, el jugador debe considerar atentamente si le conviene más quedarse fallo (sin ninguna carta del palo) o semifallo (con una sola carta) de alguno de los palos, o si es mejor descartarse de alguna de las cartas altas. En general, lo mejor es combinar las dos posibilidades; es decir, descartarse de las cartas altas en los palos cortos. Cuando una carta alta está acompañada de varias cartas bajas del mismo palo, se dice que está protegida, ya que entonces se puede jugar una de esas cartas bajas en las bazas del palo (por otra parte, un palo largo implica tener alguno de los otros palos cortos).

En el juego de las bazas hay que procurar no quedarse con cartas firmes. En caso de tener cartas firmes es muy importante no ganar la mano, por lo que a veces habrá que sacrificar alguna baza, para poder salir de alguna carta no firme, antes de tener que ganar sin remedio las últimas bazas.

El Golfo

El golfo es el más clásico de los juegos españoles de envite. Sin embargo, ha sido desplazado de las mesas de juego por otros juegos de envite «más sencillos», como el mus o el poker. Esta comparación con los juegos citados permite hacerse una idea de la complejidad que el golfo esconde tras la aparente sencillez de sus reglas, ya que los dos descartes que se efectúan en este juego permiten ver numerosas cartas y calcular con bastante aproximación el valor máximo de las manos de los contrarios. Por ello, la principal cualidad que debe poseer un jugador de golfo debe ser una buena memoria.

Objetivo del juego

Conseguir una jugada que permita ganar las apuestas realizadas por los jugadores en los sucesivos envites del juego.

Ilustración de L. Raven Hill para la revista *Punch's Almanack* (1907).

Origen:
España

Baraja:
española

N° de naipes:
28 cartas

Jugadores:
4

Duración de la partida:
a establecer por los jugadores

Dificultad:
♣ ♣

Tipo de juego:
envite

NÚMERO DE JUGADORES

Las partidas de golfo se suelen desarrollar entre cuatro jugadores. Cada uno de ellos juega individualmente, es decir, para sí mismo. Sin embargo, en cada mano sólo participan tres jugadores, ya que el dador no se da cartas y queda fuera de la mano.
En caso de que sólo sean tres los jugadores de la partida, el dador también se da cartas y participa en el juego como cualquiera de los otros dos jugadores.
No se puede jugar al golfo con otro número de jugadores, puesto que si sólo son dos, carece de interés, y si son más, con frecuencia no hay bastantes cartas para todos los lances.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al golfo se utiliza una baraja de 48 cartas reducida a 28, ya que sólo se usan siete cartas por palo: del tres al nueve. Se retiran las doce figuras de la baraja, los cuatro ases y los cuatro doses.

VALOR DE LAS CARTAS

En el juego del golfo, el valor de las cartas es el señalado por su índice, de modo que la mayor carta es el nueve (9 puntos) y la menor el tres (3 puntos).

LAS JUGADAS DEL GOLFO

En el juego del golfo, la mano de un jugador consta de cinco cartas. Para determinar el valor de la mano o conjunto de cartas, el jugador debe sumar los valores de las cartas del mismo palo y tomar el mayor de los resultados obtenidos, teniendo en cuenta que sólo puede sumar cuatro cartas como máximo (es decir, si tiene las cinco cartas del mismo palo, el valor de su mano es la suma de los valores de las cuatro mayores). Por ejemplo, si

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abrir Ser el primero en hacer una apuesta en una ronda de envites. Después de que un jugador ha abierto, los otros jugadores no pueden pasar sin retirarse.

ante Cantidad que cada jugador ha de poner en el centro de la mesa para recibir cartas en el juego siguiente.

apuesta mínima Menor cantidad que puede interesarse en una ronda de envites para que sea válida. La apuesta mínima establecida inicialmente es sólo válida para abrir. Una vez abiertas las apuestas, el mínimo es igual a la cantidad apostada por el último jugador (hay que igualar o superar la apuesta de éste para seguir en el juego).

apuesta máxima Mayor cantidad que puede interesarse en el turno de una ronda de envites. La apuesta máxima que puede hacerse en una ronda de envites es la equivalente al resto de un jugador, salvo que los apostantes activos de la mano acuerden sobrepasarlo.

envite Apuesta.

hablar Hacer un jugador una declaración válida en su turno durante el curso de una ronda de envites. Las declaraciones son: «paso», «voy» o «veo», «subo», o «no voy». Para que una declaración sea válida no puede ser inferior a la del jugador anterior, excepto en el caso de que el jugador se retire («no voy»). No es posible pasar después de que un jugador ha abierto, ni envidar una cantidad inferior a la apostada por el jugador anterior.

irse Dejar de participar en los envites de una mano.

mano Cada una de las fases de una partida comprendida entre el reparto de las cartas y su recogida después de jugar. También se dice del conjunto de cartas que un jugador tiene en cada juego parcial, así como del primer jugador, generalmente el de la izquierda del dador, que tiene voz después del reparto.

no ver No igualar la apuesta del jugador anterior y retirarse de la mano.

pasar Ceder el turno para abrir los envites, reservándose la opción de apostar después de que otro jugador haya abierto la subasta, es decir, sin retirarse.

retirarse Abandonar una mano, generalmente por considerar que no merece apostar por las cartas propias lo que los otros jugadores han apostado por las suyas.

trabuco Combinación de mayor valor en poder del jugador mano. Esta combinación es siempre ganadora, ya que aunque otro jugador logre otra combinación de 30 puntos, el jugador mano tiene preferencia; en caso de igualdad de jugadas, gana.

ver Igualar la apuesta del jugador anterior sin aumentarla.

tiene el ocho y el nueve de copas (17 puntos en copas) y el cuatro, cinco y seis de espadas (15 puntos en espadas), su mano vale 17 puntos. A través de los sucesivos descartes, el jugador tratará de reunir, o bien más cartas de espadas, o bien más cartas de copas. Es decir, debe tratar de mejorar el valor de su mano.

El valor máximo de una mano es de 30 puntos cuando se cuenta con las cuatro cartas mayores (nueve, ocho, siete y seis) de un palo. Se llama *trabuco* al jugador que dispone de una combinación de este valor y es mano, ya que entonces está seguro de ganar (a igualdad de valor de la jugada, gana el jugador que está más cerca del mano).

BANQUERO

Como en todos los juegos de envite, es corriente que uno de los jugadores se encargue de las funciones de banquero y se ocupe del reparto inicial de fichas, así como de las sucesivas transacciones entre los jugadores.

VALOR DE LAS COMINACIONES

Combinación	*Valor en puntos*
Nueve, ocho, siete, seis	30
Nueve, ocho, siete, cinco	29
Nueve, ocho, siete, cuatro	28
Nueve, ocho, siete, tres	27
Nueve, ocho, seis, cinco	28
Nueve, ocho, seis, cuatro	27
Nueve, ocho, seis, tres	26
Nueve, ocho, cinco, cuatro	26
Nueve, ocho, cinco, tres	25
Nueve, ocho, cuatro, tres	24
Nueve, siete, seis, cinco	27
Nueve, siete, seis, cuatro	26
Nueve, siete, seis, tres	25
Nueve, siete, cinco, cuatro	25
Nueve, siete, cinco, tres	24
Nueve, siete, cuatro, tres	23
Nueve, seis, cinco, cuatro	24
Nueve, seis, cinco, tres	23
Nueve, seis, cuatro, tres	22
Nueve, cinco, cuatro, tres	21
Ocho, siete, seis, cinco	26
Ocho, siete, seis, cuatro	25
Ocho, siete, seis, tres	24
Ocho, siete, cinco, cuatro	24
Ocho, siete, cinco, tres	23
Ocho, siete, cuatro, tres	22
Ocho, seis, cinco, cuatro	23
Ocho, seis, cinco, tres	22
Ocho, seis, cuatro, tres	21
Ocho, cinco, cuatro, tres	20
Siete, seis, cinco, cuatro	22
Siete, seis, cinco, tres	21
Siete, seis, cuatro, tres	20
Siete, cinco, cuatro, tres	19
Seis, cinco, cuatro, tres	18
Nueve, ocho, siete	24
Nueve, ocho, seis	23
Nueve, ocho, cinco	22
Nueve, ocho, cuatro	21
Nueve, ocho, tres	20
Nueve, siete, seis	22
Nueve, siete, cinco	21
Nueve, siete, cuatro	20
Nueve, siete, tres	19
Nueve, seis, cinco	20
Nueve, seis, cuatro	19
Nueve, seis, tres	18
Nueve, cinco, cuatro	18
Nueve, cinco, tres	17
Nueve, cuatro, tres	16
Ocho, siete, seis	21
Ocho, siete, cinco	20
Ocho, siete, cuatro	19
Ocho, siete, tres	18
Ocho, seis, cinco	19
Ocho, seis, cuatro	18
Ocho, seis, tres	17
Ocho, cinco, cuatro	17
Ocho, cinco, tres	16
Ocho, cuatro, tres	15
Siete, seis, cinco	18
Siete, seis, cuatro	17
Siete, seis, tres	16
Siete, cinco, cuatro	16
Siete, cinco, tres	15
Siete, cuatro, tres	14
Seis, cinco, cuatro	15
Seis, cinco, tres	14
Seis, cuatro, tres	13
Cinco, cuatro, tres	12
Nueve, ocho	17
Nueve, siete	16
Nueve, seis	15
Nueve, cinco	14
Nueve, cuatro	13
Nueve, tres	12
Ocho, siete	15
Ocho, seis	14
Ocho, cinco	13
Ocho, cuatro	12
Ocho, tres	11
Siete, seis	13
Siete, cinco	12
Siete, cuatro	11
Siete, tres	10
Seis, cinco	11
Seis, cuatro	10
Seis, tres	9
Cinco, cuatro	9
Cinco, tres	8
Cuatro, tres	7

EL ANTE

Se llama *ante* la cantidad mínima, generalmente una ficha, que cada jugador coloca en el centro de la mesa, como una especie de pago por participar en el juego.
La cantidad que debe anticiparse en cada mano debe ser acordada y establecida por los jugadores al inicio de la partida.

EL RESTO

Se llama *resto* la cantidad que le queda a un jugador para apostar.
Un jugador no puede apostar contra otro una cantidad mayor que el resto de éste.
Cuando un jugador ha agotado su resto, puede pedir al banquero, o al jugador que dispone de más fichas, una nueva cantidad de fichas igual a la inicial, pero no superior (aunque los jugadores pueden acordar hacerse préstamos entre ellos por cualquier cantidad).

EL DADOR

El primer turno de dar las cartas se resuelve por sorteo, mientras que los siguientes corresponden por turno a cada jugador, siguiendo el mismo orden que el resto de lances del juego, generalmente de derecha a izquierda (sentido antihorario).

ENVITE

Se llama *envite* la cantidad que un jugador apuesta durante el curso del juego. Para que un envite sea válido, debe ser igual o superior al envite anterior, es decir, un jugador debe igualar o superar la apuesta anterior. En caso contrario, debe *pasar*.

Cuando la apuesta de un jugador es igualada por los jugadores siguientes, sin que ninguno de ellos la supere, las apuestas quedan cerradas y ya no puede envidarse más.
Si después de un envite, todos los jugadores siguientes pasan, el jugador que ha hecho ese envite se convierte en el ganador, sin importar el valor de sus cartas y sin tener que enseñarlas.

INICIO DEL JUEGO

Una vez sorteados tanto el primer dador como los diversos puestos que cada jugador ocupará alrededor de la mesa, el banquero da las fichas iniciales a cada jugador.
Antes de recibir las cartas, los jugadores colocan el ante en el centro de la mesa.
El dador da, generalmente de derecha a izquierda (sentido antihorario), dos cartas a cada uno de los otros tres jugadores. Esta distribución puede hacerse dando las cartas de una en una o las dos juntas, es decir, en dos vueltas o en una sola.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez que los tres jugadores activos han recibido sus dos primeras cartas, las estudian antes de iniciar la primera ronda de envites.
A continuación, el primer jugador que ha recibido cartas, generalmente el de la derecha del dador, puede envidar (hacer un apuesta) o pasar (esperar los envites de los otros jugadores).
Si el primer jugador o mano no envida, el siguiente jugador

VALOR DE LAS CARTAS

Ordenadas de mayor a menor, el valor de las cartas en puntos es:

Nueve	9 p.
Ocho	8 p.
Siete	7 p.
Seis	6 p.
Cinco	5 p.
Cuatro	4 p.
Tres	3 p.

LOS LANCES DEL GOLFO

Primer reparto: dos cartas
- primera ronda de envites

Segundo reparto: tres cartas más
- segunda ronda de envites

Primer descarte y reemplazo de cartas
- tercera ronda de envites

Segundo descarte y definitivo reemplazo de cartas
- cuarta y última ronda de envites

tiene las mismas opciones y, si éste pasa, el tercer jugador también puede elegir entre envidar o pasar. Si ningún jugador envida, se pasa a la siguiente fase de juego.

Si un jugador *abre*, es decir, hace un primer envite, los siguientes jugadores tienen tres posibilidades:

- igualar el mayor envite anterior;
- aumentar el envite anterior;
- abandonar el juego y retirarse hasta la siguiente distribución de cartas. En este caso, el jugador deja las cartas boca abajo en la mesa, sin mostrarlas a ningún otro jugador, retirado o no.

Si todos los jugadores se retiran, excepto uno, éste se convierte en el ganador sin necesidad de mostrar las cartas.

Una vez que los tres jugadores han igualado sus envites (o dos de ellos, por haberse retirado el tercero), el dador da otras tres cartas a cada uno de los jugadores que quedan en juego (dos o tres). A continuación, se procede a una nueva ronda de envites, de acuerdo con lo acordado para éstos en la ronda anterior.

Siempre que los envites de un jugador quedan sin igualar, éste se convierte en el ganador sin necesidad de mostrar las cartas y obtiene como premio todas las fichas apostadas hasta ese momento.

Cuando dos o tres jugadores han igualado sus apuestas, se procede a la primera ronda de descartes, en la que los jugadores pueden descartarse de una o de varias de las cartas de su mano, que son reemplazadas por nuevas cartas del mazo, que les entrega el dador.

Una vez reemplazadas las cartas descartadas en las manos de los jugadores, se procede a una tercera ronda de envites. Tras esta ronda de envites, tiene lugar la segunda ronda de descartes y tras la misma se procede a la cuarta y definitiva ronda de envites.

Después de esta última ronda de envites, cuando dos o tres jugadores han igualado sus apuestas, muestran las cartas y el que tiene la mayor jugada gana todas las apuestas. En caso de que dos o más jugadores tengan la jugada de más valor (por tener las mismas cartas), se da preferencia y se declara ganador al jugador mano o al más cercano a éste.

FINAL DE PARTIDA

Generalmente, se establece un límite horario para terminar la partida. Hasta llegar a este límite horario, no se considera adecuado que el jugador que está ganando se retire de la partida, salvo causa de fuerza mayor. Aún en este último caso, el jugador que se ve obligado a retirarse no suele llevarse las ganancias.

Una vez alcanzado el límite establecido, los jugadores pueden acordar una nueva hora para terminar la partida y prorrogar ésta hasta esa hora.

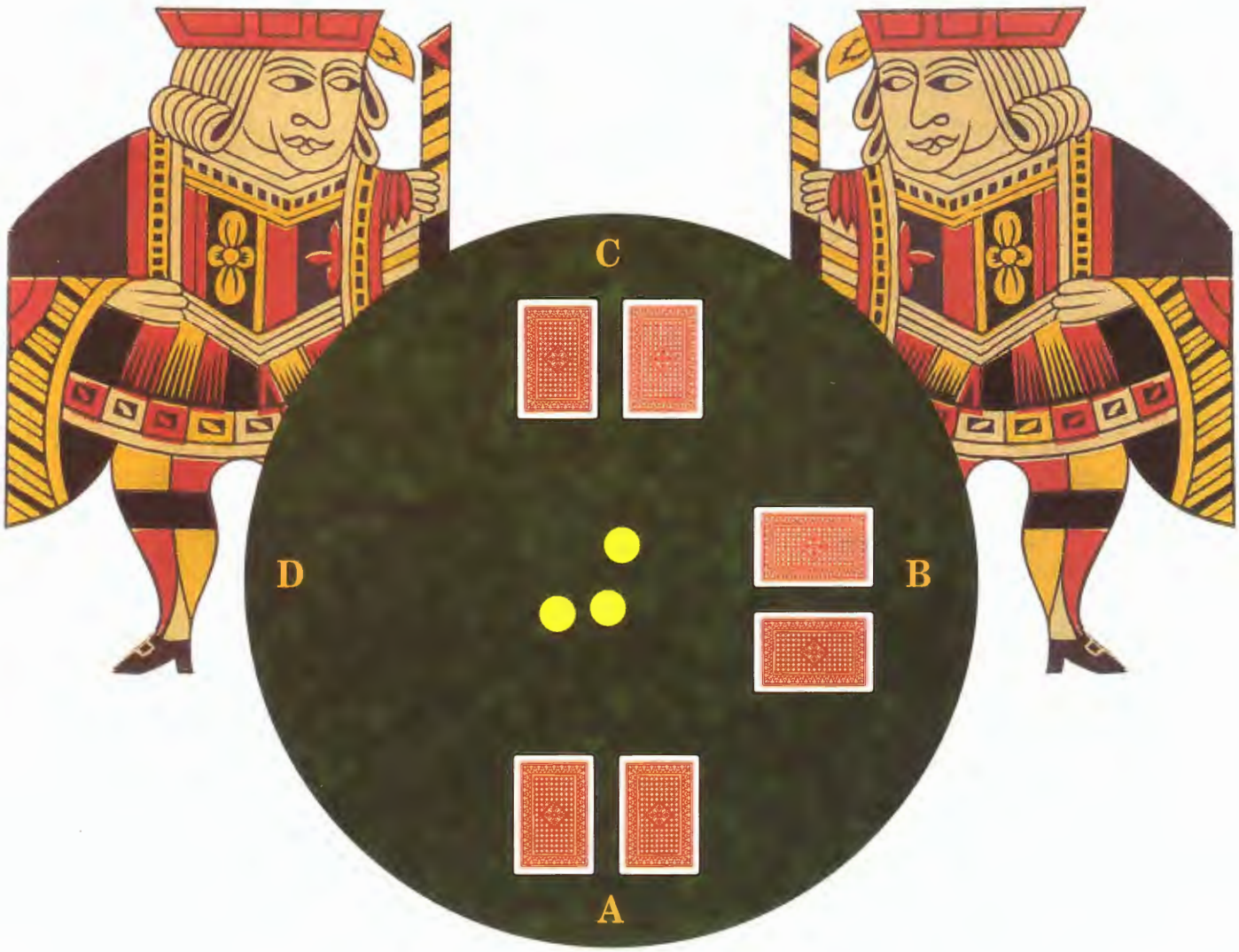
PARTIDA COMENTADA

A continuación, se muestran y comentan los diversos pasos de una mano o juego parcial de una partida de golfo entre cuatro jugadores.

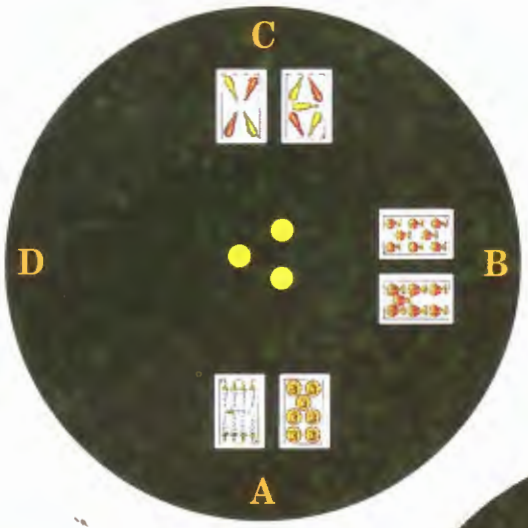
En las partidas entre cuatro jugadores sólo reciben cartas tres de ellos, ya que el dador no se da cartas, por lo que es como si jugaran sólo tres jugadores con un croupier. Aunque, en el caso del golfo, este croupier no es fijo y en cada mano es uno de los jugadores.

El juego del golfo se desarrolla por medio de una serie de repartos de cartas, seguidos por sus correspondientes rondas de envites.

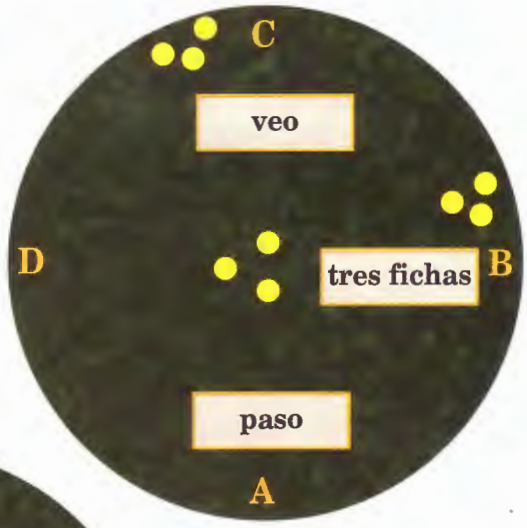
Como en todos los juegos en los que hay envites, éstos terminan cuando todos los jugadores han igualado la apuesta, es decir, todos han apostado lo mismo, o bien cuando sólo ha quedado uno de los jugadores, ya que los otros no han querido pujar tanto como él y se han retirado. En este último caso, el jugador se convierte en el ganador, sin mostrar las cartas.



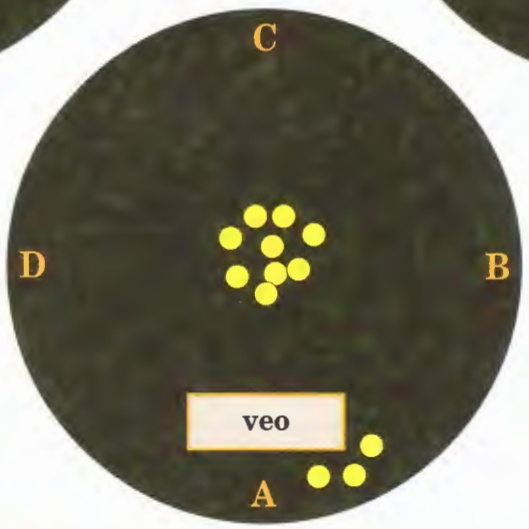
1 Los jugadores han colocado el ante en el centro de la mesa, antes de recibir dos cartas cada uno del jugador D, que es el dador. Este jugador no recibe cartas y no participa en las apuestas de esta mano.



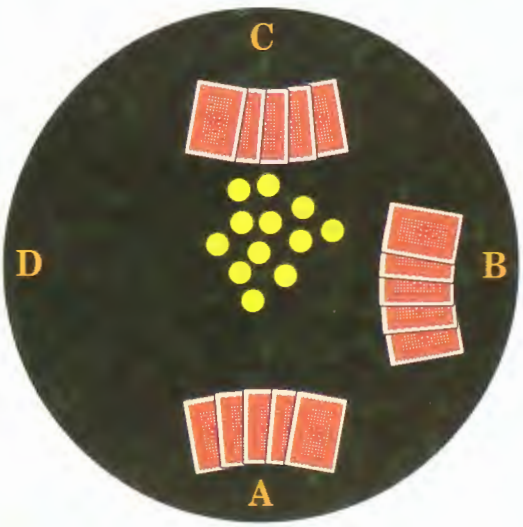
2 Los jugadores estudian sus cartas antes de la primera ronda de envites.



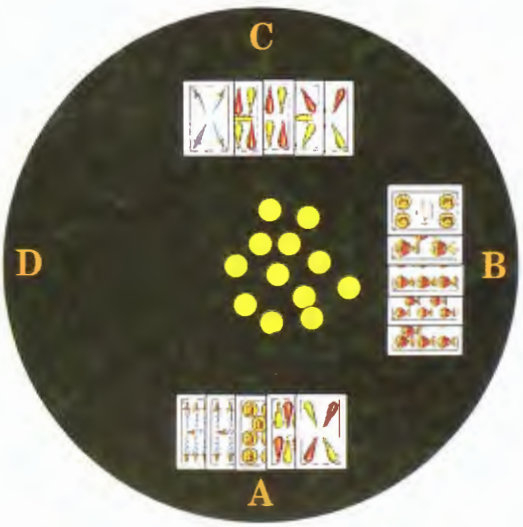
3 Después del pase del jugador A, B abre los envites con una apuesta de tres fichas. C se limita a ver, es decir, igualar la apuesta.



4 A también ve, por lo que B, que ha abierto, no tiene opción de aumentar su apuesta.



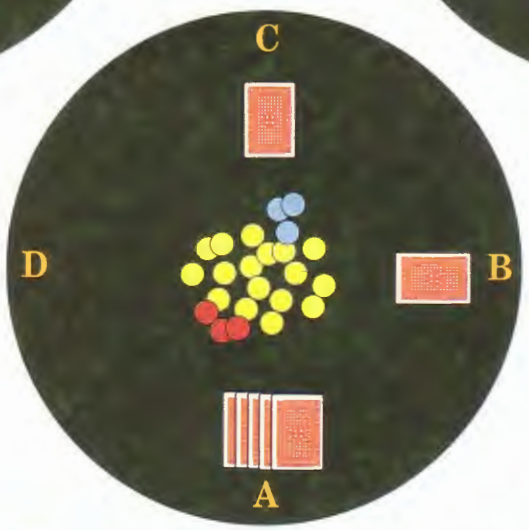
5 El jugador D da tres cartas más a los otros jugadores, que de este modo completan sus manos de cinco cartas.



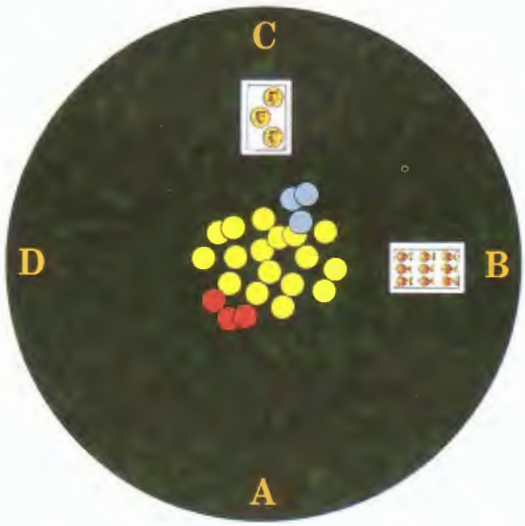
6 Los jugadores estudian detenidamente sus cartas antes de iniciar una nueva ronda de envites.

7 Después de pasar el jugador A, el jugador B vuelve a abrir los envites con una apuesta de cinco fichas. Esta apuesta es aumentada por el jugador C con cinco fichas más.

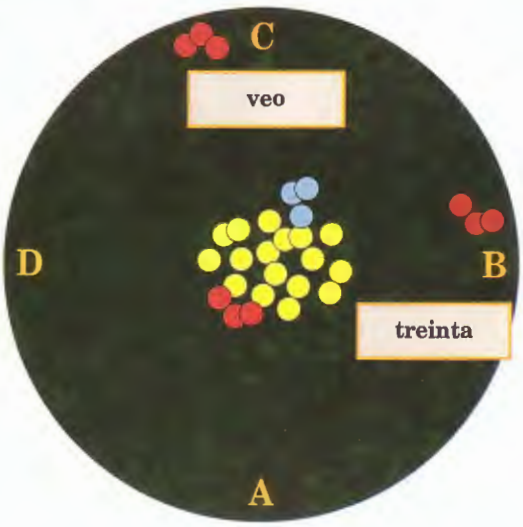
8 El jugador A no va, es decir, se retira, por lo que deja las cartas frente a él. El jugador B no sólo iguala la apuesta de C, sino que además la aumenta en otras quince fichas. El jugador C iguala, es decir, ve la apuesta de B.



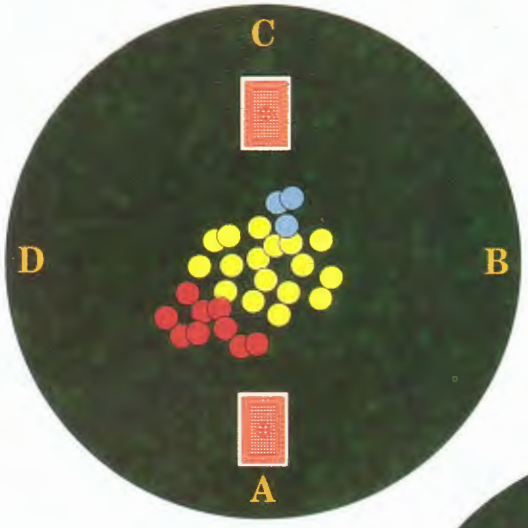
9 Después de haberse igualado las apuestas entre B y C, cada uno se descarta de una carta, que cambian por otra que les da el dador.



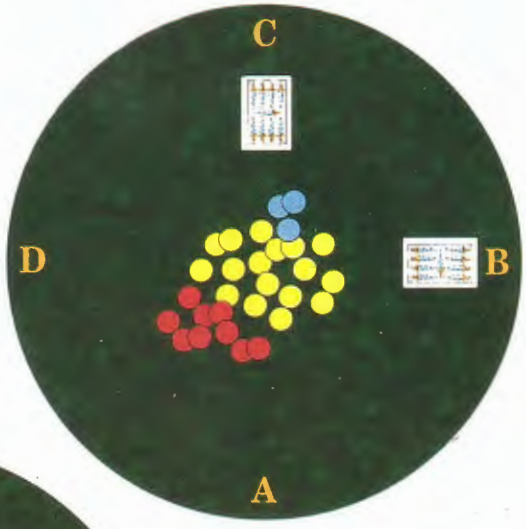
10 Con el nueve de copas que le ha dado D y, tras haberse convertido en el mano, el jugador B logra hacer un trabuco.



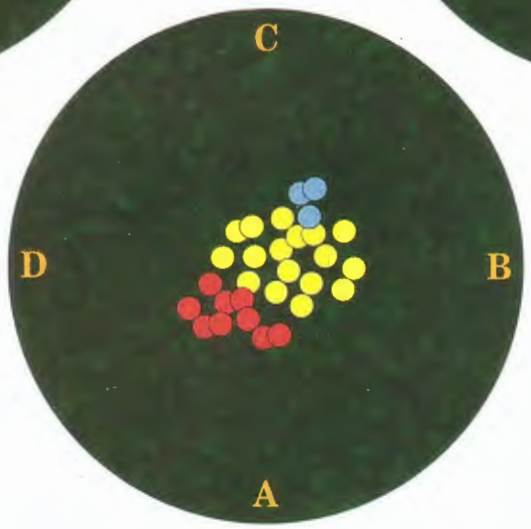
11 El jugador B apuesta treinta fichas. Esta apuesta es igualada por el jugador C, que no ha mejorado su mano.



12 Los jugadores proceden a un segundo descarte. Aunque B no puede mejorar el valor de su mano, se descarta de la menor de sus cartas para no hacer evidente su jugada.



13 El jugador C ha mejorado sustancialmente su mano, pero, aunque dispusiera del ocho y tuviera 30 puntos (sólo tiene 27), no podría ganar el trabuco de B (a igualdad de jugadas, gana el mano o el jugador más cercano a éste).



14 Los jugadores inician la última ronda de envites, que determinará quién es el vencedor.

En el juego del golfo, es muy importante recordar las cartas que se ven en los sucesivos descartes, ya que estas cartas –al quedar excluidas del juego– permitirán hacerse una idea del juego máximo de los otros jugadores, es decir, del máximo de puntos que pueden conseguir.

Obsérvese que la jugada máxima es de 30 puntos, pero si se ve un nueve, lo máximo que otro jugador puede tener en el palo del que se ha visto el nueve son 26 puntos (ocho, siete, seis y cinco), resultado de cambiar el nueve por el cinco.

Del mismo modo, la visión de un ocho rebaja 3 puntos la puntuación máxima en ese palo (27 puntos); la de un siete, 2 puntos (máximo 28), y la de un seis, 1 punto (máximo 29). Las cartas inferiores no modifican el valor del máximo. Pero si estas cartas se ven junto a otra del palo, hay que rebajar 1 punto más el total del rebaje conjunto de las dos cartas. Por ejemplo, si se ve un nueve y un seis de un palo, el máximo que otro jugador puede tener en ese palo no es 25 (resultado de rebajar 4 puntos por el nueve y 1 por el seis) sino 24, ya que la máxima combinación es (ocho, siete, cinco y cuatro).

Igualmente, las cartas inferiores al seis, que por sí solas no rebajan nada, si se ven junto a otra de las cuatro superiores, rebajan la puntuación máxima 1 punto más que estas cartas solas.

Si se ven tres cartas de un palo, la puntuación máxima que un jugador puede tener en ese palo es la del valor conjunto de las cuatro cartas no vistas del palo (ya que sólo hay siete cartas por palo).

EL PINACLE

El pinacle o pináculo es un juego de naipes por combinaciones que surgió y se desarrolló, más o menos simultáneamente, en España e Italia (*pinaccolo*) en la década de 1940, derivado del remigio y otros juegos similares (pero sin ninguna relación con el *pinochle rummy* americano). En el pinacle se encuentra el embrión de algunas de las ideas que poco después dieron lugar, en Argentina, a la canasta (premios por combinaciones de gran número de cartas; los doses como comodines; el valor de las cartas...).

En el pinacle, a diferencia de lo que sucede en la canasta, pueden combinarse las cartas tanto en series de cartas del mismo índice como en secuencias de cartas consecutivas del mismo palo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Descartarse de las cartas de la mano para exponerlas sobre la mesa en combinaciones con un mínimo de tres cartas, a fin de alcanzar, antes que los contrarios, el mínimo de 1.500 puntos necesarios para ganar la partida, en uno o varios juegos parciales.

«Los dos jugadores», grabado en madera de J.L.E. Meissonier para *Le Magasin Pittoresque*.

Origen:
España

Baraja:
inglesa

Nº de naipes:
108

Jugadores: **4**

Duración de la partida:
de 2 a 3 horas

Dificultad:
♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
combinación de cartas

NÚMERO DE JUGADORES

El pinacle es un juego para cuatro jugadores, que se enfrentan entre sí formando dos parejas. Los componentes de la pareja se sientan en la mesa de juego enfrentados e intercalados con los jugadores de la pareja contraria. Estas parejas pueden estar convenidas de antemano o pueden determinarse por sorteo.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al pinacle se utilizan dos barajas inglesas de 52 cartas más 2 comodines o jokers por baraja. Se juega, por tanto, con un total de 108 cartas. Algunos jugadores sólo añaden un comodín-joker por baraja, de modo que sólo utilizan 106 cartas. En caso de que haya seis jugadores que formen tres parejas, se utilizará una tercera baraja extra de 54 cartas (no en el caso de seis jugadores enfrentados tres contra tres).

SOBRE LAS CARTAS

En el juego del pinacle, las cartas siguen el orden usual de la baraja inglesa, con el as como carta superior. El orden de las cartas es, de mayor a menor: as, rey, dama, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro y tres.
Este orden se utiliza únicamente para formar secuencias o grupos de cartas del mismo palo que, para ser válidas, deben estar compuestas por cartas consecutivas.

Los ases y los treses. Los ases y los treses constituyen los extremos superiores o inferiores de una escalera, de modo que no puede colocarse ninguna carta más tras ellos. Nunca son cartas intermedias. Los ases só-

lo pueden ponerse en la secuencia ...- reina-rey-as, mientras que el tres sólo va en la secuencia tres-cuatro-cinco-...

Los doses. Los ocho doses de las dos barajas se utilizan como comodines con las mismas condiciones que los comodines-jokers. Sin embargo, existen algunas combinaciones que tienen valores diferentes según el tipo de comodín utilizado.

Comodines. Los comodines son cartas que se utilizan para suplir o representar cualquier otra carta de una combinación.
Existen dos tipos de comodines. Por una parte, están los comodines-joker; por otra, los ocho doses rojos y negros de las dos barajas. Ambos tipos de comodines tienen idénticas funciones.

VALOR DE LAS CARTAS

El valor de las cartas es positivo, cuando forman parte de una combinación expuesta sobre la mesa, y negativo cuando están en la mano, aunque formen parte de una combinación válida.
Cada comodín-joker vale 30 puntos; los ases y los doses, 15 puntos cada uno; las cartas del rey al ocho, 10 puntos cada una, y el resto de cartas, es decir, del siete al tres, 5 puntos cada una.

COMBINACIONES DE CARTAS

En el pinacle, las cartas se combinan formando *secuencias* o *escaleras* y *tríos*.
Una secuencia es una serie de cartas consecutivas del mismo palo. Un trío es un grupo de por lo menos tres cartas del mismo índice, sin que importe el palo. El nombre de trío deriva del hecho de que, para que sea válido, deben combinarse, como mínimo, tres cartas de idéntico índice, aunque pueden incluirse más cartas en él. Para formar cualquier combinación de cartas pueden utilizarse comodines.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abatir Exponer todas las cartas combinadas en un único turno de juego. Puede hacerse sólo con las cartas de la mano o apoyándose en las cartas expuestas por el compañero.

baceta Montón de cartas que queda después del reparto inicial y que se deja en el centro de la mesa para que los jugadores tomen carta de él en su turno de juego.

barbele Situación de la pareja que ha conseguido acumular 750 puntos o más y necesita exponer cartas por valor de 70 puntos en una o varias combinaciones para empezar a exponer cartas.

cerrar Conseguir un jugador descartarse de todas las cartas y terminar el juego parcial.

comodín Carta que puede utilizarse para sustituir a cualquier otra en una combinación. Son de dos tipos: jokers o doses.

descarte Carta que se deja en un montón junto a la baceta al final del turno de un jugador. Si un jugador toma el descarte del jugador anterior, debe tomar también todo el montón de descartes.

escalera Combinación formada por tres o más cartas consecutivas del mismo palo. La *escalera completa* está formada por las doce cartas del palo, del as al tres. Puede ser *limpia* (sin comodines), *semilimpia* (con uno o dos comodines-doses del mismo palo) o *sucia* (con comodines).

ligar Formar alguna combinación válida de cartas.

mano Juego parcial, es decir, cada una de las fases de una partida comprendida entre el reparto de las cartas y su recogida después de jugar. Conjunto de cartas de un jugador durante un juego parcial. Primer jugador en jugar en un juego parcial.

pináculo Combinación formada en la mano de un jugador por las ocho cartas de un índice acompañadas de tres comodines.

pumba Situación del jugador al que sólo le queda una carta en la mano para combinar y cerrar el juego. También, voz con que indica este jugador dicha circunstancia.

robar Tomar una carta de la baceta.

trío Combinación formada por tres o más cartas del mismo índice.

VALOR DE LAS CARTAS

Comodín (joker)	30 p.
Comodín (dos)	15 p.
As	15 p.
Rey	10 p.
Reina	10 p.
Jota	10 p.
Diez	10 p.
Nueve	10 p.
Ocho	10 p.
Siete	5 p.
Seis	5 p.
Cinco	5 p.
Cuatro	5 p.
Tres	5 p.

En el transcurso del juego, los jugadores exponen sus combinaciones (tríos o secuencias) sobre la mesa. Los dos miembros de la pareja deben ir combinando conjuntamente las cartas de sus respectivas manos. Las cartas se colocan frente a uno de los dos jugadores de la pareja y de modo que el índice de todas las cartas que forman parte de la combinación sea claramente visible.

Tríos o series de cartas iguales. Son combinaciones de tres o más cartas de igual valor y de cualquier palo.
La mayor jugada que puede conseguirse en el curso del juego es la que da nombre a éste (aunque se prefiere utilizar *pináculo* para la jugada y *pinacle* para el juego). Dicha jugada consiste en reunir en la mano las ocho cartas de un índice y tres comodines (doses o jokers). Esta combinación, si no ha sido formada en la mano de un jugador, no es un pináculo y no tiene el premio correspondiente a éste. El premio es de 3.000 puntos, si el pináculo es de mano (es decir, con las cartas del reparto) y de 1.500 puntos si se consigue formar en el curso del juego.
Otras combinaciones que tienen un valor especial son:
• *Ocho ases sin comodín*: 1.000 puntos.
• *Ocho figuras iguales sin comodín*: 750 puntos.
• *Siete ases sin comodín*: 400 puntos.
• *Siete figuras iguales sin comodín*: 300 puntos.
• *Seis ases sin comodín*: 300 puntos.
• *Seis figuras iguales sin comodín*: 200 puntos.
• *Seis ases con comodín*: 180 puntos.
• *Seis figuras iguales con comodín*: 120 puntos.
Este valor es el del conjunto de las cartas que forman la combinación; de modo que el valor de las mismas no debe ser añadido al indicado, excepto en el caso del *comodín rescatado*.

Escaleras o series de cartas consecutivas de un palo. Son combinaciones formadas por tres o más cartas correlativas de un mismo palo.
Se llama *escalera completa* a la formada por las doce cartas de un palo (el dos es un comodín y, por tanto, puede formar parte de cualquier palo). La escalera puede ser empezada por tres cartas de uno de los jugadores (una de las cartas puede ser un comodín) y puede ser completada en sucesivas jugadas de los dos miembros de la pareja. Sin embargo, no se permite unir dos proyectos de escalera expuestos para formar una escalera completa.
Se admite una señal entre los dos jugadores al comenzar una escalera. Esta señal consiste en colocar la escalera a la derecha del jugador que la inicia para indicar que tiene por lo menos siete cartas de ese palo (aunque no puede exponerlas, ya que no las tiene consecutivas por faltarle algunas intermedias para descubrir la combinación completa). Cuando están en alguno de los extremos de la escalera, los comodines pueden trasladarse de sitio para ser utilizados en la misma escalera (no es necesario que sean sustituidos por la carta que representan para ser cambiados de lugar). En cambio, los comodines que se encuentran en el interior de la escalera no pueden ser rescatados ni cambiados de lugar; estos comodines están *bloqueados*.
Los comodines de los extremos de una escalera completa pueden ser sustituidos por el as o el tres (o por ambos, si hay comodines en los dos extremos), pero deben dejarse cruzados sobre la misma escalera, sin

que sea posible utilizarlos en otro lugar. El valor de la escalera completa dependerá de las doce cartas que la formen. A este valor se le añadirá el de los comodines rescatados que se encuentren sobre ella.
Las escaleras completas pueden ser:
• *Escalera completa limpia*, que es la escalera sin ningún comodín. Su valor es de 1.000 puntos (si sobre ella se encuentra algún comodín rescatado, la existencia de este comodín no disminuye el valor de la canasta limpia y debe añadirse su valor al de la escalera).
• *Escalera completa semilimpia*, que es la que tiene uno o dos comodines-doses del mismo palo que el resto de las cartas de la escalera. La escalera que tiene un dos vale 800 puntos; la que tiene dos, 750 puntos.
• *Escalera completa sucia*, que es la que incluye comodines de distinto palo (jokers o doses) del de las cartas de la escalera. Vale 500 puntos.
Los valores que se ofrecen son el de la escalera y las cartas que la forman, de modo que el valor de estas últimas no debe ser añadido al total indicado. Sin embargo, los comodines rescatados no forman parte de la escalera completa y su valor sí debe ser añadido.

COMODINES RESCATADOS

Cualquier comodín que forme parte de una combinación, excepto los que se encuentren entre dos de las cartas de una escalera, puede ser rescatado cambiándolo por la carta que sustituye. Sin embargo, los comodines rescatados no pueden ser retirados de la combinación.
Cuando se completa una combinación que incluye un comodín rescatado, el comodín se deja en la combinación y el valor de ésta aumenta con los puntos del comodín. Por ejemplo, se coloca un trío de ases con un comodín; en el curso del juego, se le añaden otros dos ases y otro comodín, obteniéndose de este modo una combinación de seis ases con comodines, cuyo valor es de 180 puntos. Si posteriormente se le añade otro as, se rescata un comodín, que se deja atravesado sobre la combinación, cuyo valor ahora es de 180 puntos más el del comodín. Si se consigue otro as, se podrá rescatar el segundo comodín, de modo que se tendrá una combinación de ases sin comodín (300 puntos), a la

VALOR DE LAS COMBINACIONES ESPECIALES

Pináculo (las ocho cartas de un mismo índice y tres comodines):	
• de mano:	3.000 puntos
• formado en el curso del juego:	1.500 puntos
Ocho ases sin comodín:	1.000 puntos
Ocho figuras iguales sin comodín:	750 puntos
Siete ases sin comodín:	400 puntos
Siete figuras iguales sin comodín:	300 puntos
Seis ases sin comodín:	300 puntos
Seis figuras iguales sin comodín:	200 puntos
Seis ases con comodín:	180 puntos
Seis figuras iguales con comodín:	120 puntos
Escaleras completas (doce cartas consecutivas de un palo, del as al tres, con o sin comodines):	
• *limpia*, sin ningún comodín:	1.000 puntos
• *semilimpia*, con uno o dos comodines doses del mismo palo que el resto de cartas de la escalera:	800 puntos con un comodín 750 puntos (con dos comodines)
• *sucia*, con uno o más comodines de distinto palo (jókers o doses) del de las cartas de la escalera:	500 puntos

que se deberá añadir el valor de los comodines rescatados. Si se consigue añadir un séptimo y un octavo comodines, se irá aumentando el valor de la combinación (400, 1.000 puntos), a la que deberán añadirse los valores de los dos comodines rescatados.
El valor de un comodín-joker rescatado es siempre de 30 puntos.
El valor de un comodín-dos es de 30 puntos en una escalera y el doble de la carta que sustituye en una combinación de cartas iguales. Así, por ejemplo, vale 30 puntos al ser sustituido por un as en una combinación de ases, o 20 puntos en una combinación de figuras (las otras combinaciones no tienen premio especial).

INICIO DEL JUEGO

Se inicia el juego sorteando las parejas (si no estaban establecidas previamente), los lugares en la mesa y el dador. Éste baraja el mazo compuesto por los 108 naipes y lo da a cortar al jugador de la derecha. A continuación, toma la parte inferior del mazo y reparte de izquierda a derecha, siguiendo el sentido horario, once cartas a cada jugador, de una en una.
Posteriormente, descubre la siguiente carta del mazo. Si el corte ha sido exacto y el dador se queda sin cartas en la mano después de este reparto –sin tener que haber tomado otras cartas de la otra parte del mazo–, el jugador que ha hecho el corte exacto recibe un premio de 50 puntos.
En relación con el corte y el reparto hay otros premios. Si la carta inferior del montón de cartas que se toma al cortar (la que quedará en la parte inferior del mazo de cartas durante el juego) es un comodín, se lo queda como premio el jugador que cortó, que recibirá una carta menos en el reparto. Otro premio es para el jugador que recibe las once cartas con el mismo color del dorso, teniendo en cuenta que se juega con dos barajas de distinto reverso cada una; este jugador obtiene 200 puntos como premio.

Irregularidades al repartir. Si antes de hacer la primera jugada se advierte que un jugador al que no le correspondía hacerlo ha dado las cartas, se considera válida la distribución de éstas, pero abrirá el juego el jugador a quien le correspondía ser el mano. Sin embargo, si esta irregularidad se advierte tras haberse iniciado el juego, se considera válida la distribución de cartas e, incluso, se acepta y se continúa el juego a partir del nuevo turno de juego establecido de este modo.
Si antes de dar comienzo a la primera jugada, algún jugador advierte que no se ha efectuado el corte de la baraja, será necesario dar de nuevo las cartas. También hay que repartir de nuevo si algún jugador advierte que se le ha dado un número erróneo de cartas.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador de la izquierda del dador es el mano, es decir, el primero en jugar.
Cada jugador en su turno puede tomar la carta superior del mazo o el pozo de descartes que se van dejando descubiertos sobre la mesa (hay que tomar todo el pozo, aunque sólo interese su carta superior). A continuación, puede exponer las combinaciones que tenga en la mano o añadir cartas a las combinaciones de la pareja ya expuestas. Finalmente, terminará el turno descartándose de una de sus cartas de la mano –no de

una carta que se encuentre en la mesa en alguna combinación–, que dejará en el pozo de los descartes.
Como ya se ha indicado, las combinaciones válidas del pinacle son las formadas por series de cartas consecutivas de un mismo palo o series de cartas del mismo índice. Para que una combinación sea válida y se pueda exponer sobre la mesa, debe estar compuesta por lo menos por tres cartas.
Cuando un jugador, tras su descarte, se queda únicamente con una carta en la mano, deberá advertirlo a los restantes jugadores diciendo en voz alta «pumba». Cuando un jugador está pumba, para poder terminar el juego ha de haber, por lo menos, dos descartes sobre la mesa; si sólo hay uno, deberá tomar forzosamente carta del mazo.

PREMIOS Y PENALIZACIONES

Premios
Corte exacto
50 puntos para el cortador
Por tener un jugador las once cartas con el mismo dorso tras el reparto inicial
200 puntos para el jugador que tiene esas cartas
Ocho cartas iguales sin comodín, ni figuras ni ases
50 puntos (estos puntos son un premio al que hay que añadir el valor de las cartas que forman la combinación)
Por terminar un juego parcial
20 puntos para la pareja
Por terminar un juego parcial con las cartas de un solo palo
1.000 puntos
Por terminar con sólo ases, figuras y comodines
1.000 puntos
Por terminar con cartas que no sean ni ases ni figuras
500 puntos

Penalizaciones
Por intentar la primera salida estando barbele sin tener suficientes cartas para ello
50 puntos

FINAL DEL JUEGO Y DE LA PARTIDA

Cualquier jugador podrá concluir y ganar el juego cuando, llegado su turno, logre descartarse de todas las cartas de la mano, exponiéndolas sobre la mesa en una o más combinaciones o añadiéndolas a las ya expuestas. Si le quedase una carta sin combinar, también podría finalizar el juego descartándose de ella. En este caso, el descarte se haría boca abajo, para indicar que el juego ya está finalizado.
El jugador que finaliza un juego parcial tiene un premio de 20 puntos.
Se denomina *abatir* el hecho de finalizar el juego exponiendo todas las cartas de la mano de una sola vez. Se puede abatir cuando se tienen todas las cartas ligadas o apoyadas en las cartas expuestas anteriormente por el compañero.
Un juego parcial puede terminar por no quedar cartas en el mazo para tomar los jugadores en su turno, aunque es muy raro que se dé esta circunstancia.
Para terminar la partida, una pareja debe conseguir anotarse, en uno o varios juegos parciales, 1.500 puntos.

Barbele. Una pareja de jugadores está barbele cuando, al finalizar un juego parcial, su puntuación alcanza o sobrepasa los 750 puntos (sin llegar a los 1.500 puntos). La pareja que está en esta situación necesita exponer combinaciones que contengan cartas por valor de 70 puntos, para poder efectuar uno de sus jugadores la primera exposición de cartas o salida.

EL RECUENTO DE LOS PUNTOS Y LA ANOTACIÓN

Finalizado el juego parcial por haberse descartado uno de los jugado-

NORMAS DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO

• Está prohibido comentar las jugadas y hacer señas. Sólo se permite preguntar a cualquier jugador cuántas cartas le quedan en la mano y es obligatorio contestar a esta pregunta.
• Está permitido contar las cartas que quedan en el mazo cuando hay pocas.
• Es obligatorio advertir en voz alta que se está pumba.
• Una carta queda colocada en cuanto es expuesta y no puede ser trasladada a otra combinación ni utilizarse en el descarte.
• Si un jugador, por error, se descarta al mismo tiempo de más de una carta, el jugador que le sigue puede elegir para el descarte la que más le convenga, devolviendo las demás a la mano del jugador que hizo el descarte.
• Si un jugador toma carta del mazo sin ser su turno, tendrá que devolverla a su sitio, salvo que dicho jugador sea el siguiente al que está jugando. En este último caso, se considerará la toma de la carta como válida y deberá hacer el descarte el que estaba jugando.
• Si a un jugador que está barbele se le advierte en su primera salida, antes de efectuar su descarte, que el valor de las cartas que ha expuesto no alcanza la puntuación requerida, está a tiempo de rectificar su jugada añadiendo más cartas o haciendo nuevas combinaciones con ellas. Si no puede llegar a los 70 puntos necesarios para la apertura, estará obligado a recoger todas las cartas y se le impondrá la penalización establecida.
• Si un jugador, involuntariamente, toma más de una carta del mazo, tendrá que dejar de tomar carta tantas veces como cartas de más haya tomado; en cada turno de juego se descartará, pero le estará prohibido exponer juego mientras no regularice su número de cartas.
• Se considera que un jugador ha finalizado su turno de juego, tanto si ha expuesto cartas como si no, en el momento en que hace su descarte, y no se admite que, después de descartarse, quiera exponer alguna carta o hacer otra jugada. Tendrá que esperar obligatoriamente a que le llegue de nuevo el turno de juego.
• Las irregularidades señaladas prescriben en el instante de concluir su turno de juego el jugador que sigue al que cometió la infracción.

res de toda sus cartas, se procede al recuento de los puntos conseguidos por cada una de las parejas y a su anotación. El resultado parcial se añade a la suma anterior, si no se trata del primer juego parcial.

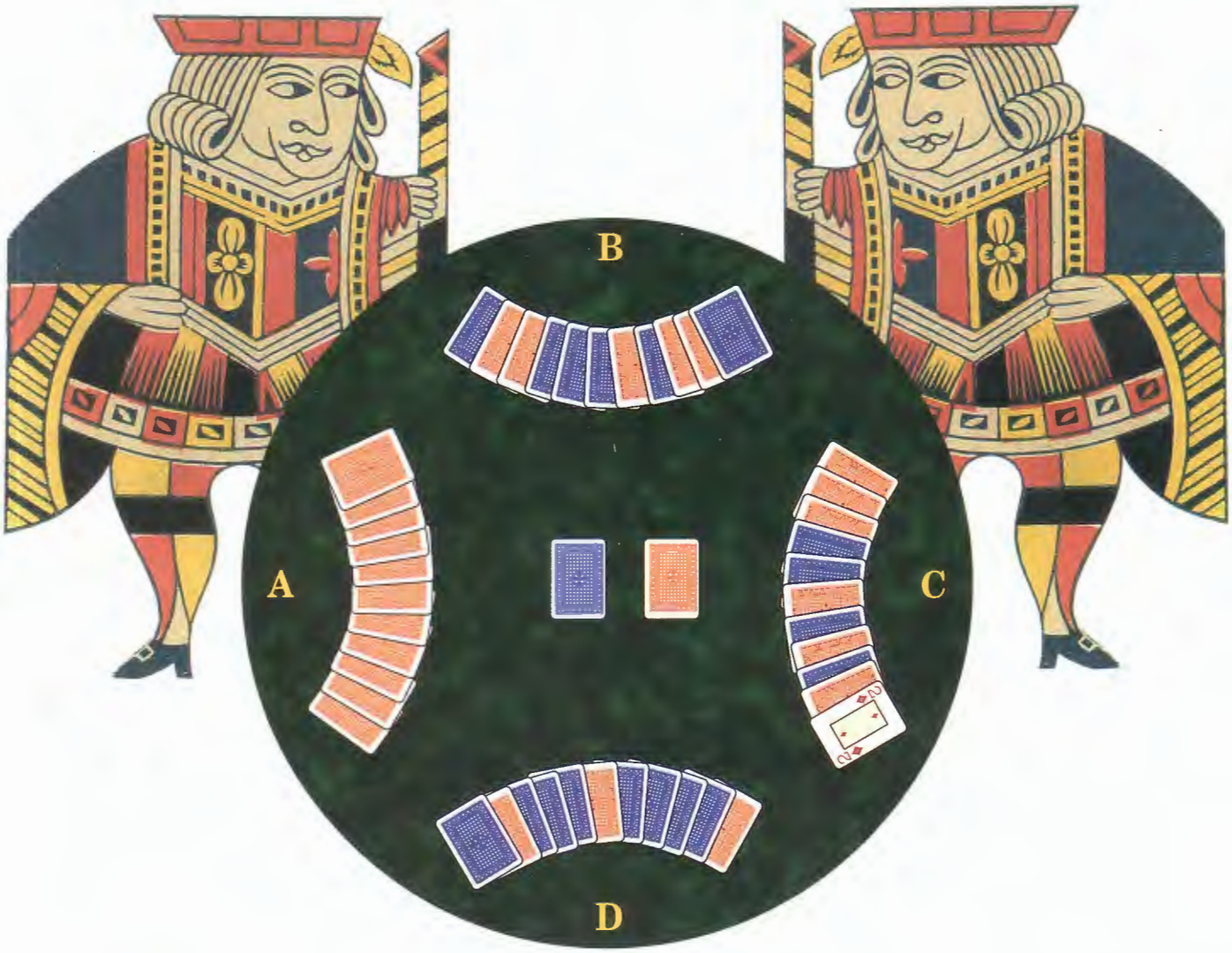
Puntuación positiva. Se contará positivamente:
• el valor total de las combinaciones especiales expuestas (a este valor no se le añade el valor de las cartas que las forman, pero sí el de los comodines rescatados que contengan);
• el valor de las cartas expuestas que no formen parte de combinaciones especiales;
• el valor de los premios.

Puntuación negativa. Se contará negativamente el valor de las cartas que los jugadores tienen en su mano sin exponer, aunque las tengan formando combinaciones válidas (sólo puntúan las combinaciones expuestas), así como la penalización de una salida fallida, si la hubo.

Resultado final. Para obtener el resultado final del juego parcial, el valor de las cartas negativas se resta del valor positivo. Este resultado parcial se anota y se acumula a los resultados anteriores de cada una de las parejas. Una puntuación ya aceptada y anotada no puede ser discutida posteriormente.

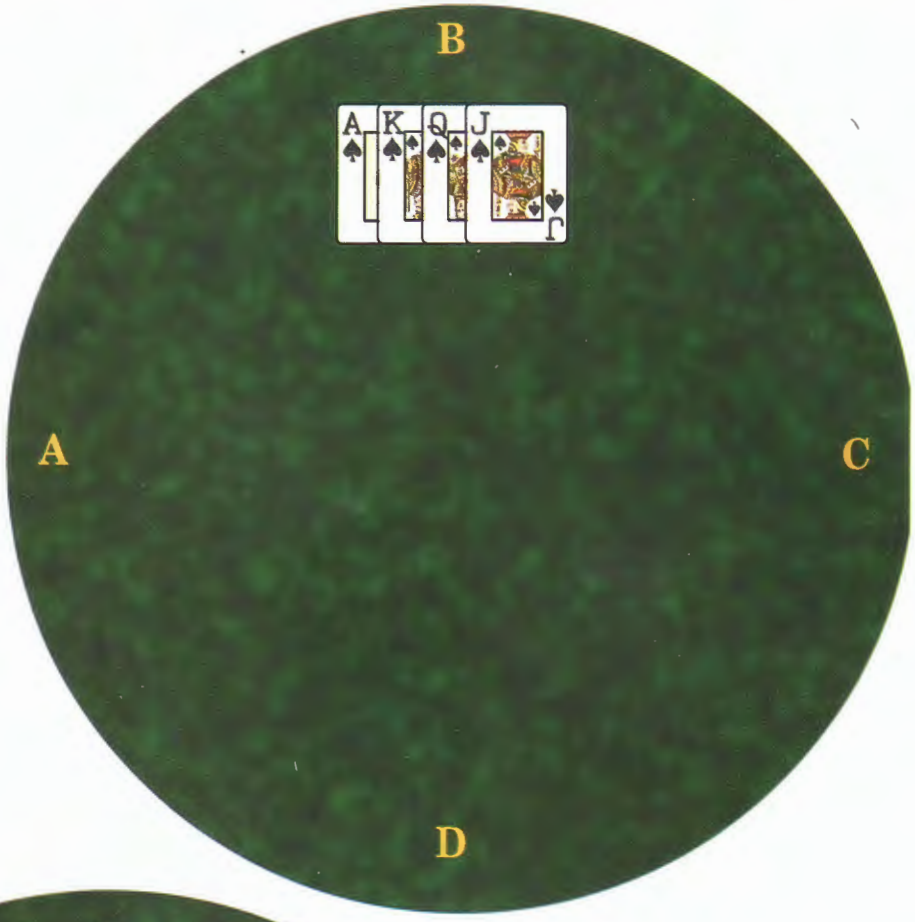
PARTIDA COMENTADA

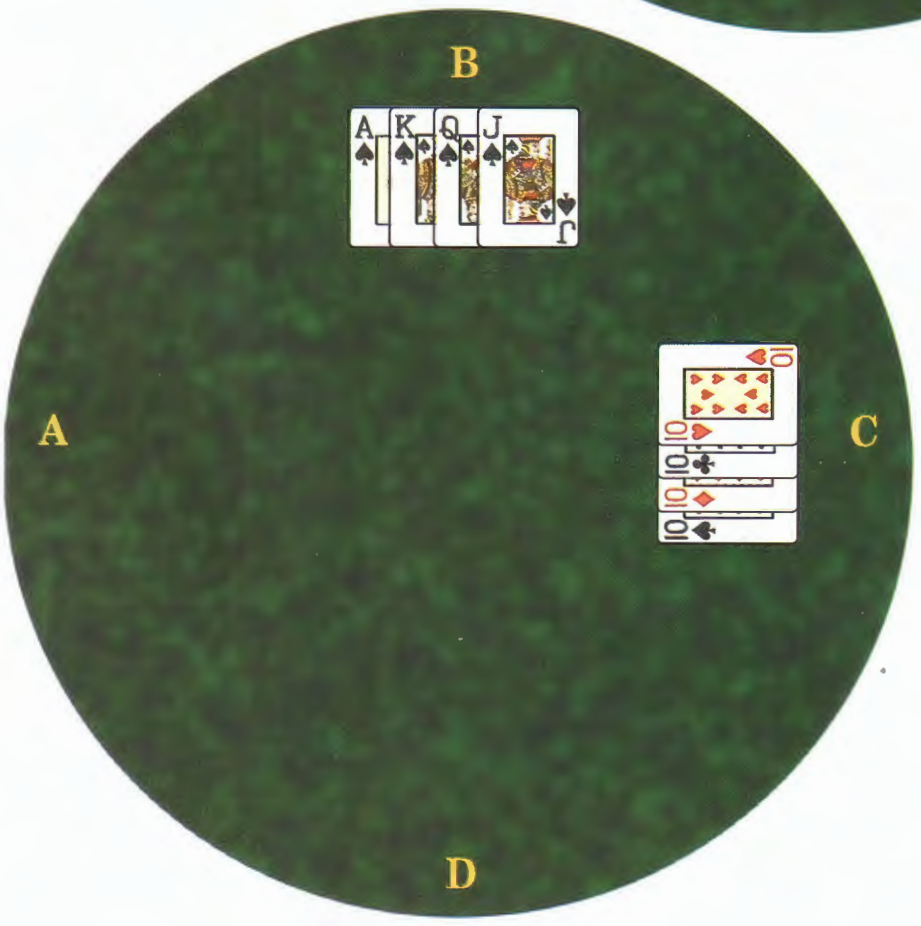
El juego del pinacle pertenece a la familia de los juegos del rummy, en los que hay que asociar las cartas en grupos de acuerdo con propiedades especiales (mismo índice o mismo palo), para descartarse de ellas antes que los jugadores contrarios. Una de la pecularíedades del pinacle es que la suerte es recompensada en algunos lances.



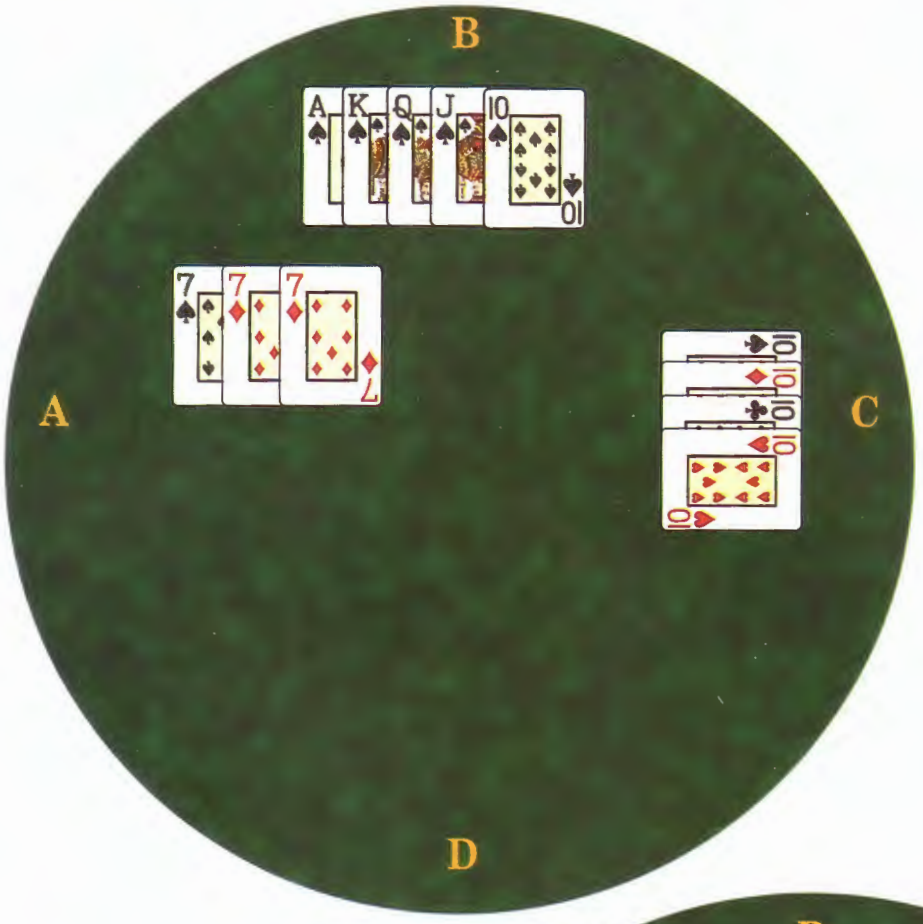
1 El jugador D ha barajado las cartas y las ha dado a cortar al jugador anterior, C. Al tomar este jugador el alce o parte superior del mazo al cortar, y antes de dejarlo sobre la mesa, ha mostrado la carta inferior para ver si era un comodín. Como la carta era el dos de diamantes, la ha tomado y en el reparto le será dada una carta menos. Tras el reparto se observa que el jugador A tiene las once cartas con el dorso rojo, por lo que le corresponde un premio de 200 puntos. Por otra parte, el jugador C sólo ha recibido diez cartas, ya que había tomado el comodín de la parte inferior del alce. Después de repartir y descubrir una carta junto al mazo, al jugador D le ha sobrado una carta de la parte inferior del corte, por lo que C, si no hubiera tomado el comodín, habría hecho un corte exacto y hubiera tenido un premio de 50 puntos. Con ello, la pareja A-C habría empezado la partida con una sustancial ventaja sobre la pareja contraria, B-D.

2 En el pinacle, cada jugador inicia su turno tomando una carta del mazo, expone las cartas que forman parte de combinaciones y termina el turno descartándose de una de sus cartas en el pozo. Después de varios turnos de juego, el jugador B toma el pozo de descartes (cuando un jugador quiere tomar la carta superior, debe tomar todo el pozo) y expone un inicio de escalera de picas formado por cuatro cartas. Termina el turno descartándose de una de sus cartas.

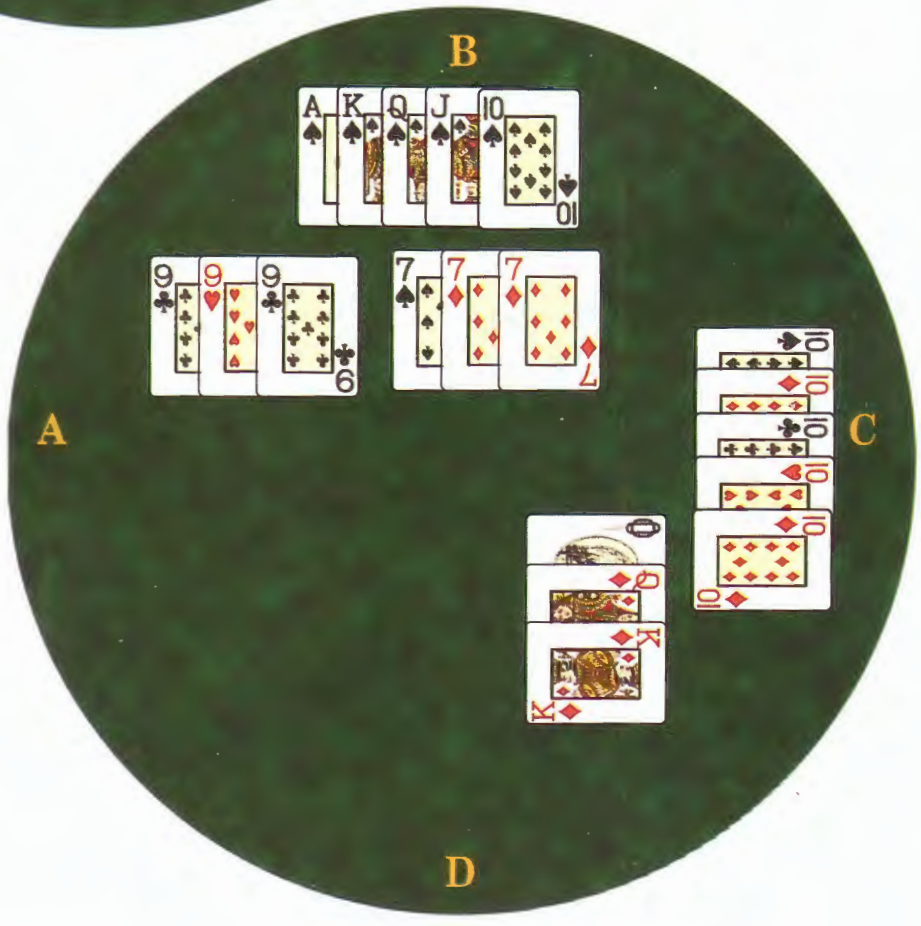




3 Después de que el jugador B ha empezado a exponer cartas, el jugador C pone sobre la mesa una combinación formada por cuatro dieces (uno de cada palo). Como esta combinación no es de figuras ni ases, sólo tiene premio si la pareja consigue reunir los ocho dieces.



4 El jugador D añade el diez de picas a la escalera iniciada por el jugador B. (Los jugadores A y C toman nota de que no conseguirán reunir los ocho dieces.) Asimismo, en esta jugada, el jugador D también expone un trío de sietes, antes de terminar su turno.



5 El jugador A añade otro diez a los cuatro expuestos anteriormente por su compañero, así como un inicio de escalera de diamantes formado por el rey y la dama de diamantes, con un comodín-joker en el lugar de la jota (los comodines colocados en los extremos de las escaleras pueden ser cambiados de uno a otro extremo o rescatados sustituyéndolos por la carta que representan). A continuación, el jugador B expone un trío de nueves.

6 Vuelve a ser el turno de C, que expone todas sus cartas y gana los 20 puntos correspondientes por terminar el juego. Los otros jugadores muestran las cartas de sus manos para proceder al recuento de los puntos positivos y negativos (A, –40 puntos; B, –80 puntos; D, –45 puntos).

En el juego del pinacle, los jugadores deberán valorar si les es posible conseguir un pináculo o alguna otra combinación especial. De no verlo factible, deberán optar por exponer sus cartas en cuanto les sea posible, para ayudar al juego de su compañero.

Hay que tener en cuenta que obstinarse en lograr una combinación especial en la mano puede conducir a que la pareja contraria cierre sin que se haya conseguido exponer ninguna ombinación. Es necesario considerar que, en este caso, la pérdida además es doble, al acumularse negativamente los puntos dejados de ganar por no exponer cartas y los perdidos por las cartas que se tienen en la mano al cerrar el juego. Por otra parte, al exponer el juego, se facilitan los descartes del compañero y la formación de jugadas de mayor valor.

	Anotación	
	A-C	B-D
puntos positivos	260	100
puntos negativos	-40	-125
por terminar	20	-
penalizaciones	-	-
premio por dorso mismo color	200	-
Total	**440**	**-25**

7 Anotación final de los puntos de la mano de las parejas A-C y B-D. Los puntos negativos son los de las cartas de la mano sin combinar y las penalizaciones. Los puntos positivos son los de las cartas expuestas en el curso del juego y los diversos premios a los que se han hecho acreedores los dos miembros de la pareja.

El Poch

Se trata de un antiguo juego de origen alemán, en el que se utiliza un tablero. Es la base de un gran número de juegos, desde el poker hasta el Pope Joan o la perejila. El poch se compone de tres fases distintas, claramente diferenciadas. En la primera fase, es un juego de suerte, una especie de lotería; en la segunda es un juego de envite y, en la tercera, se juegan las cartas sobre la mesa.

Los primeros datos sobre este juego se remontan al año 1441, en Estrasburgo. Como testimonio de la antigüedad e importancia de este juego, en el Museo Bávaro de Munich (Alemania) se conservan dos tableros de poch de principios del siglo XVI.

Objetivo del juego

Ganar las fichas de las puestas en los sucesivos lances del juego. Para ello, hay que ganar los envites de la segunda fase (*poch*) y ser el primero en quedarse sin cartas en la tercera fase.

«La partie de cartes», obra del pintor francés Charles Milcendeau (1872-1919).

Origen: **Alemania**
Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **32 o 52 (según el número de jugadores)**
Jugadores: **de 2 a 10**
Duración de la partida: **deben establecerla los jugadores**
Dificultad: ♣♣
Tipo de juego: **apuestas**

NÚMERO DE JUGADORES

En una partida de poch pueden participar de dos a diez jugadores, que juegan individualmente.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al poch se utiliza una baraja inglesa de símbolos franceses. Si los jugadores de la partida son dos, tres o cuatro, se utilizan sólo 32 cartas. Se retiran las cartas del dos al seis en cada uno de los cuatro palos, de modo que queden solamente el as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho y siete de cada uno de los palos. Si el número de jugadores es superior a cuatro, se utiliza la baraja de 52 cartas.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor específico, sólo interesa su orden dentro del palo, ya que, a igualdad de jugadas, gana la formada por cartas más altas. El orden de las cartas en sentido ascendente es, en cada uno de los palos: dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, jota, reina, rey y as. Cuando se juega con la baraja de 32 cartas, el orden de las ocho cartas de cada palo no varía.

LAS FICHAS Y EL TABLERO DE JUEGO

En el poch se precisan un tablero de juego y fichas para realizar las diversas puestas. El tablero está dividido en ochos departamentos: as, rey, reina, jota, diez, *matrimonio*, *secuencia* y *poch*. El significado de la casilla queda representado por el índice de la carta y no por el palo.

LAS FASES DEL POCH

Un juego parcial de poch se compone de tres jugadas o fases que se

VOCABULARIO ESPECÍFICO

cuadrado Cuatro cartas del mismo índice.

doble pareja Dos pares de cartas del mismo índice (distintos entre sí).

escalera Serie de cartas consecutivas de un palo. No es una combinación válida en la segunda parte del juego, pero puede ser muy útil en la tercera parte y reportar, en la primera parte, el premio de la casilla de la secuencia.

mano Juego parcial comprendido entre dos repartos de cartas. Jugador que tiene el turno de juego.

poch Segunda fase del juego en la que los jugadores poseedores de por lo menos una pareja disputan el valor de la casilla de ese nombre por medio de una serie de envites.

pochear Jugar al poch.

poker Cuadrado.

stopper Carta que en la tercera fase termina una serie, por ser un as, por no tener ningún jugador la carta siguiente al hallarse ésta en el mazo, o por haberse jugado anteriormente.

trío Tres cartas del mismo índice.

disputan con las cinco cartas que los jugadores reciben al inicio.

El triunfo. Tras el reparto, se descubre la siguiente carta del mazo, que señala el palo de triunfo. Los jugadores que tienen las figuras, el as o el diez de este palo, ganan las fichas que hay en las correspondientes casillas del tablero. Si la carta que marca el triunfo es una de las representadas en el tablero, el importe de esta casilla es para el dador. Si ningún jugador tiene alguna de estas cartas, las puestas de la casilla correspondiente quedan para un reparto posterior.

El jugador que tiene el rey y la reina de triunfo recoge –además de las fichas de esas casillas– las fichas de la casilla del matrimonio.

Las puestas de la casilla de la secuencia son cobradas por el jugador que tiene el siete, el ocho y el nueve de triunfo. Para evitar que se vayan acumulando las puestas en esta casilla sin que ningún jugador las cobre, algunos jugadores prefieren que la secuencia ganadora sea la del jugador que tenga la escalera de mayor longitud, con un mínimo de tres cartas. A igualdad de longitud, gana la escalera de extremo más alto. En caso de empate, se da preferencia a la de triunfo.

El poch. Los jugadores se disputan el contenido de la casilla del poch y el importe de las sucesivas puestas a la posesión de la mejor combinación de cartas. Las combinaciones válidas en esta segunda fase del juego son, de menor a mayor:

- *pareja*: dos cartas del mismo índice;
- *doble pareja*: dos pares de cartas del mismo índice;
- *trío*: tres cartas del mismo índice;
- *cuadrado* o poker: cuatro cartas del mismo índice.

Cada una de estas combinaciones gana a las anteriores, es decir, el cuadrado las gana a todas y la pareja pierde contra todas.

Para que un jugador pueda participar en esta fase del juego, debe tener por lo menos una pareja. Si considera que no puede ganar, no tiene la obligación de participar.

En el caso de que la mejor combinación de los jugadores sea del mismo tipo, gana la combinación de índices más alta. En caso de empate de la pareja o la doble pa-

LAS JUGADAS DEL POCH

I. *El triunfo.* Los jugadores poseedores de as, rey, reina, jota o diez de triunfo toman las puestas de estas casillas.
Si un jugador tiene el rey y la reina de triunfo, también toma las puestas de la casilla del matrimonio.
La casilla de la secuencia es cobrada por el poseedor de la escalera siete-ocho-nueve de triunfo (o por el que tiene la secuencia de tres o más cartas más larga o de cartas más altas).

II. *El poch.* Los jugadores con dos, tres o cuatro cartas iguales se disputan, mediante series de envites, las puestas de la casilla del poch.
De mayor a menor, las combinaciones válidas del poch son:
Cuadrado (poker): cuatro cartas del mismo índice.
Trío: tres cartas del mismo índice.
Doble poch (doble pareja): dos cartas del mismo índice y otro par de cartas del mismo índice distinto del de la otra pareja.
Poch (pareja): dos cartas del mismo índice.

III. *La eliminación de cartas.* Los jugadores se descartan en series de cartas consecutivas del mismo palo. Gana el primer jugador que se queda sin cartas.

reja, los poseedores de estas combinaciones se reparten el importe de la casilla del poch y el total de las puestas de los jugadores.
Los envites se desarrollan a partir del jugador mano hacia el dador, siguiendo el sentido del juego que los jugadores hayan acordado. A partir del mano, y siempre que se tenga, por lo menos, una pareja, cada jugador tiene la opción de *pasar* o de *abrir* los envites. En el poch, pasar significa no querer disputar el poch. Deben pasar los jugadores que no tienen, por lo menos, una pareja, o los que consideran que su combinación de cartas es demasiado baja para ganar el poch. Cuando los jugadores pasan, lo anuncian y dejan las cartas sobre la mesa frente a ellos, ya que las necesitan para la tercera fase. Si todos los jugadores pasan, no se disputa el poch y las puestas se dejan en la casilla para un juego posterior.
Una vez que un jugador ha abierto los envites, éste se convierte en el mano de ese juego. Los jugadores siguientes deben hacer una puesta igual a la suya o pasar. No está permitido hacer una puesta superior a la del jugador mano.
Cuando todos los jugadores han igualado la apuesta del mano, éste vuelve a tener voz y es el único que puede abrir una nueva ronda de envites. Si da las puestas por buenas, los jugadores que han apostado muestran sus cartas y el que tiene la mejor combinación gana el poch. Si prefiere iniciar una nueva ronda de envites, hace una puesta y los jugadores siguientes que quieran disputar el poch –y hayan apostado en la ronda anterior– deben igualar la puesta del jugador mano.
Si, al final de una ronda, sólo ha apostado el mano, éste se convierte en el ganador, pero debe mostrar las cartas para que todos los jugadores comprueben que tiene por lo menos una pareja.
La eliminación de cartas. En esta tercera fase, los jugadores se descartan de las cartas de la mano formando series de cartas consecutivas del mismo palo. Gana el primer jugador que consigue jugar sus cinco cartas, es decir, que logra quedarse sin cartas en la mano. Esta fase es iniciada por el ganador de la anterior, que juega una de sus cartas sobre la mesa, normalmente la más baja de su palo más largo. El turno de juego está determinado por las cartas que tiene cada jugador, ya que éstas deben ser jugadas en orden (siguiendo el palo). El turno pasa al jugador que tiene la carta siguiente del mismo palo. Los ases son las cartas finales de los

cuatro palos. Después de jugar un as, el jugador que lo ha jugado recibe una ficha de cada uno de los jugadores y juega otra de sus cartas. De este modo inicia una nueva serie. También puede suceder que una serie quede interrumpida porque ningún jugador tenga la carta siguiente a la última jugada. Como en el caso de los ases, el jugador que ha jugado esa carta recibe una ficha de cada uno de los otros jugadores y juega otra de sus cartas para iniciar una nueva serie.

Si un jugador, al iniciar una serie, no utiliza un dos (con mazo de 52 cartas) o un siete (con mazo de 32 cartas), la carta anterior a la inicial se convierte en un final de serie.

El primer jugador que consigue colocar de este modo sus cinco cartas sobre la mesa se convierte en el ganador. Los otros jugadores deben pagarle una ficha por cada una de las cartas que aún conservan en sus manos. Para denominar genéricamente la carta que detiene una serie de cartas consecutivas, se suele utilizar el término inglés *stopper*.

INICIO DEL JUEGO

El primer dador se establece por sorteo. En las siguientes manos, la función de dar las cartas se irá pasando entre los jugadores siguiendo el mismo sentido de juego, que tanto puede ser horario como antihorario.

Antes de cada reparto de cartas, los jugadores deben *vestir el tablero*, es decir, deben poner una ficha en cada una de sus casillas.

El dador reparte una ronda de tres cartas a cada jugador, seguida por otra ronda de dos cartas, de modo que cada jugador tendrá cinco cartas para las tres fases del juego.

Terminado el reparto, descubre la siguiente carta del mazo para determinar el palo de triunfo.

Tras estos preliminares, puede iniciarse el juego del poch.

ORDEN DE LAS CARTAS

De menor a mayor y en todos los palos, es:

Con baraja de 52 cartas	*Con baraja de 32 cartas*
Dos	
Tres	
Cuatro	
Cinco	
Seis	
Siete	Siete
Ocho	Ocho
Nueve	Nueve
Diez	Diez
Jota	Jota
Reina	Reina
Rey	Rey
As	As

DESARROLLO DEL JUEGO

El triunfo. La primera fase es automática. Los jugadores que tienen las cartas del palo de triunfo marcadas en el tablero –el as, el rey, la reina, la jota y el diez– muestran esas cartas y se llevan las puestas de las correspondientes casillas.

Si el rey y la reina están en posesión de un mismo jugador, éste también se lleva las puestas correspondientes a la casilla del matrimonio.

Si alguna de las cartas ha quedado en el mazo y ningún jugador la puede mostrar, las puestas de su casilla quedan para un juego posterior.

También se cobra la casilla de la secuencia, de acuerdo con la variante acordada por los jugadores, que

El tablero de poch consta de ocho casillas: matrimonio, secuencia, juego, poch, diez, jota, reina, rey y as.

puede ser la formada por el siete, el ocho y el nueve de triunfo, o bien la escalera (o serie de cartas consecutivas del mismo palo) de, por lo menos, tres cartas.

El poch. A continuación, viene la disputa del poch por parte de los jugadores que dispongan, por lo menos, de una pareja. A diferencia de la secuencia –que se adjudica el jugador que tiene la mejor–, el poch se disputa por medio de una serie de envites, iniciados por el jugador mano o el más cercano a él, que abre las apuestas.

Los jugadores que pasan en alguna ronda de envites ya no pueden volver a apostar. Tras abrirse los envites, los siguientes jugadores deben hacer una puesta igual a la suya o pasar (abandonar el juego). No está permitido hacer una puesta distinta a la del mano.

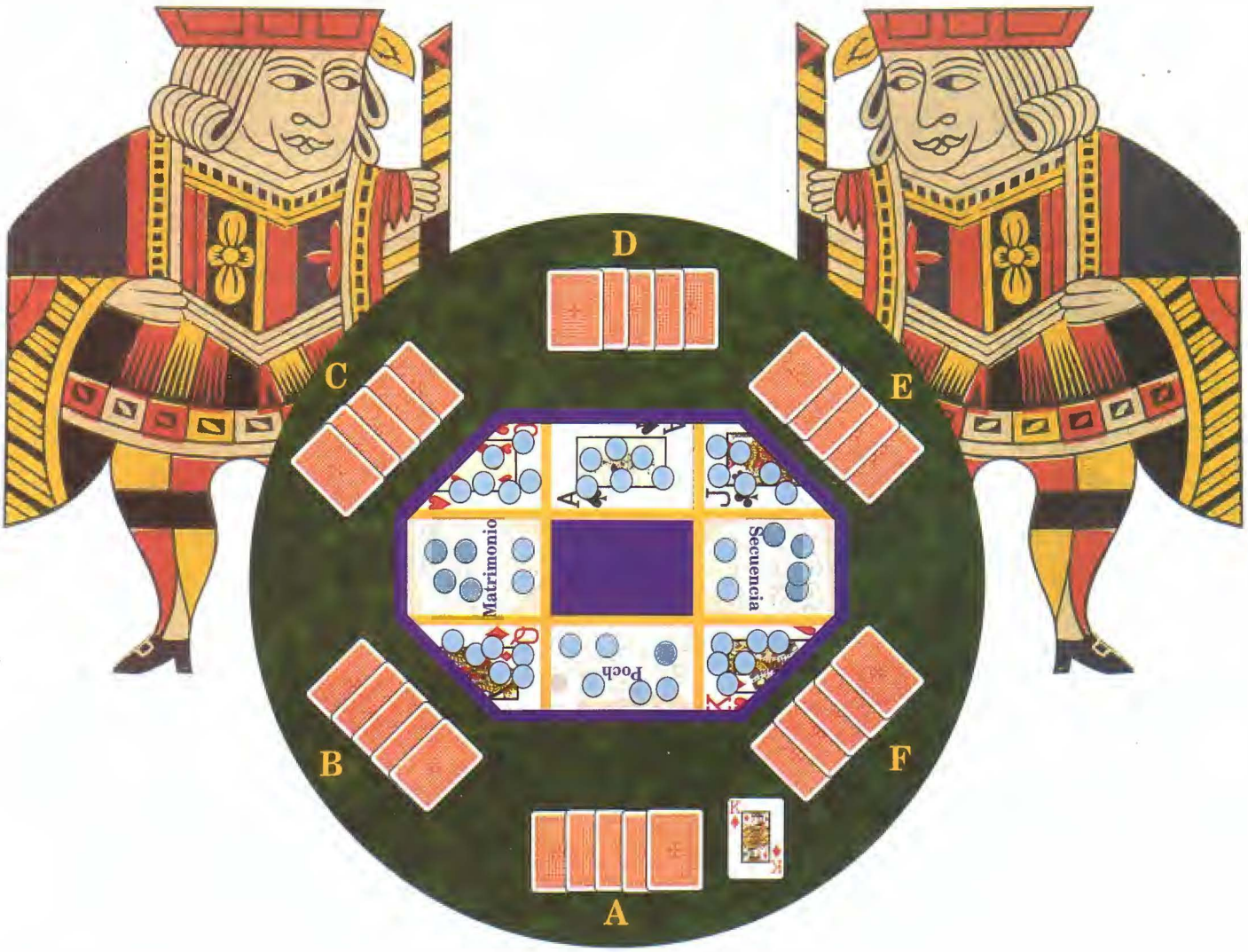
Terminadas las rondas de envites, los jugadores aún participantes en ellas muestran sus cartas para conocer quién tiene la mejor combinación. Este jugador se lleva las puestas de la casilla del poch y las puestas de los envites de los jugadores.

La eliminación de cartas. El ganador de la fase anterior inicia esta tercera fase jugando una de sus cartas sobre la mesa. Como en esta fase las cartas deben colocarse en secuencia, es obvio que el jugador que tiene mejores cartas para el poch (cartas del mismo índice)es el que las tiene peores para esta fase. El primer jugador que consiga jugar todas sus cartas es el ganador de esta fase. Los demás jugadores le pagan una ficha por cada carta que aún tengan por jugar. También cobra una ficha de cada jugador el que coloca un *stopper* antes de jugar su siguiente carta, que inicia una nueva serie.

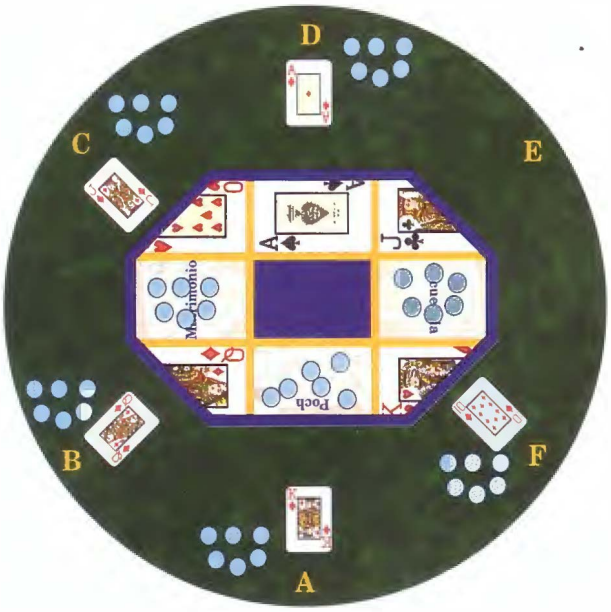
Terminadas las tres fases del juego, el mano se convierte en el nuevo dador, de modo que recoge las cartas y las baraja. Después de que los jugadores (incluyéndose él mismo) hayan vestido el tablero, procederá a un nuevo reparto.

PARTIDA COMENTADA

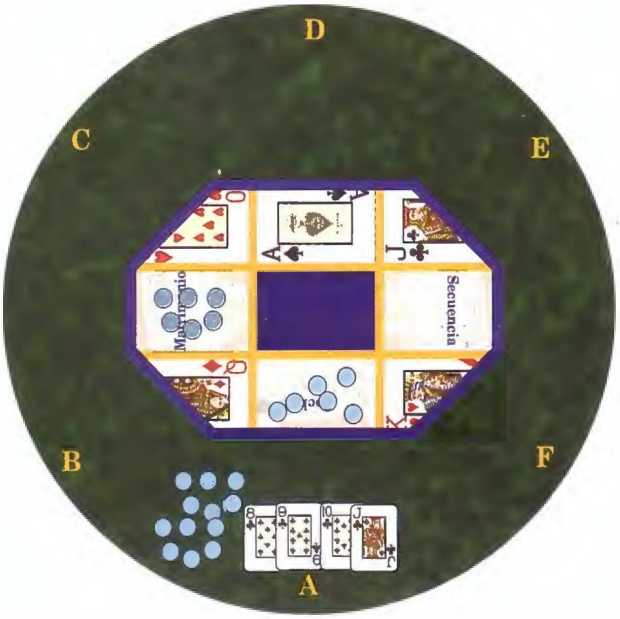
Una partida de poch se disputa en una serie de manos, cada una de las cuales se compone de tres fases distintas. Los jugadores disputan estas tres fases con las mismas cinco cartas. Antes del reparto, los jugadores deben vestir el tablero, es decir, colocar las fichas acordadas correspondientes a sus puestas en las ocho casillas de las que se compone éste (matrimonio, secuencia, as, rey, reina, jota y poch). Cada jugador debe colocar la puesta acordada en cada una de las casillas: al inicio de cada mano debe colocar un total de ocho fichas en el tablero. Estas fichas se disputarán en las tres jugadas que componen cada una de las manos de una partida de poch.



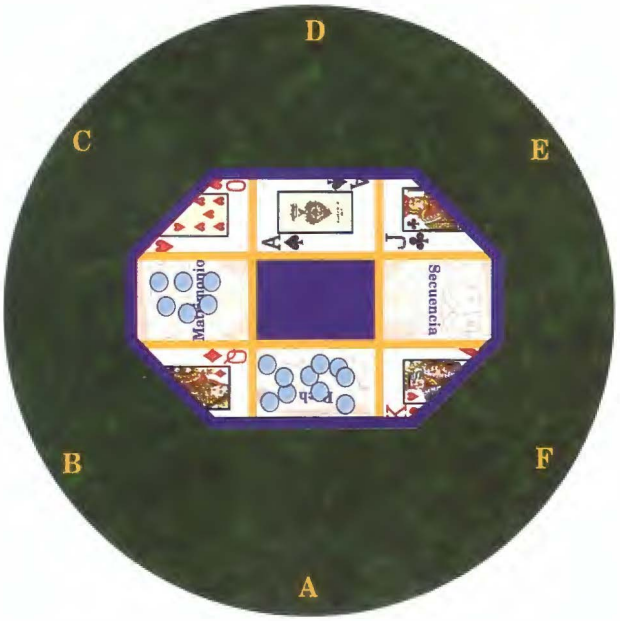
1 Después de vestir el tablero –en el que cada jugador coloca una ficha en cada una de las ocho casillas–, el jugador A reparte cinco cartas a cada jugador y descubre la siguiente (el rey de diamantes), que determina el palo de triunfo. Los jugadores que tienen las cartas señaladas en el tablero (as, rey, reina, jota y diez) del palo de triunfo (diamantes), tomarán las fichas de la casilla correspondiente a su carta. Como la carta que determina el palo de triunfo es el rey de diamantes, el jugador A tomará las fichas de la casilla del rey.



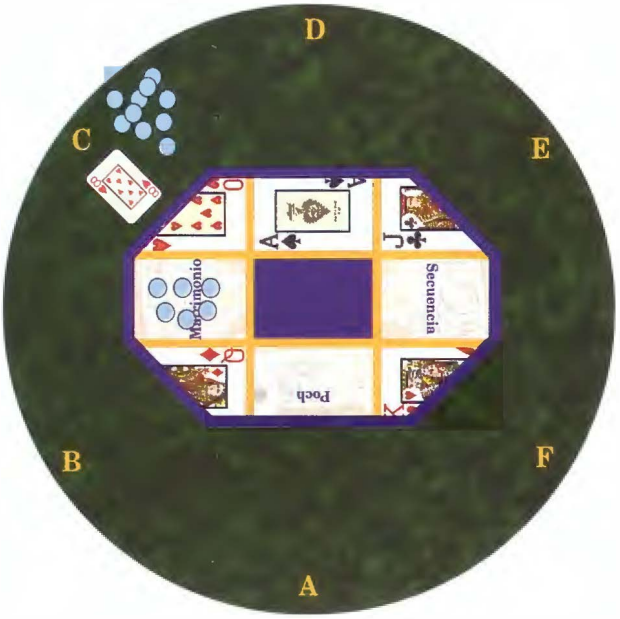
2 Los jugadores muestran las cartas del palo de triunfo que corresponden a una de las casillas del tablero y toman las fichas que se encuentran en la casilla de su carta. (A toma las fichas de la casilla del rey porque, al descubrir la carta del palo de triunfo, ésta era el rey de diamantes.)



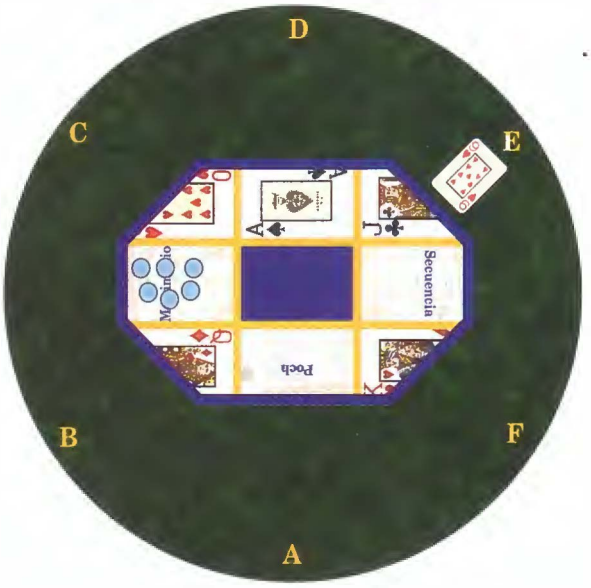
3 El jugador A tiene una escalera de tréboles de cuatro cartas. Como ninguno de los otros jugadores tiene una escalera de cuatro cartas de mayor valor o una escalera de cinco cartas, el jugador A toma las fichas de la casilla de la secuencia, que une a las seis fichas de la casilla del rey de triunfo.

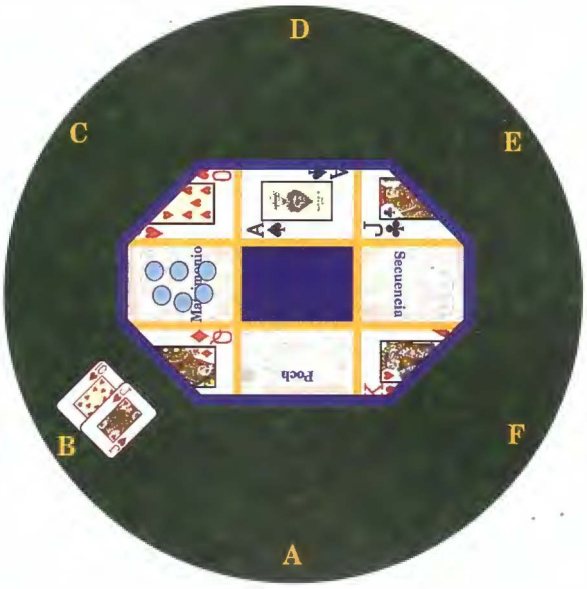


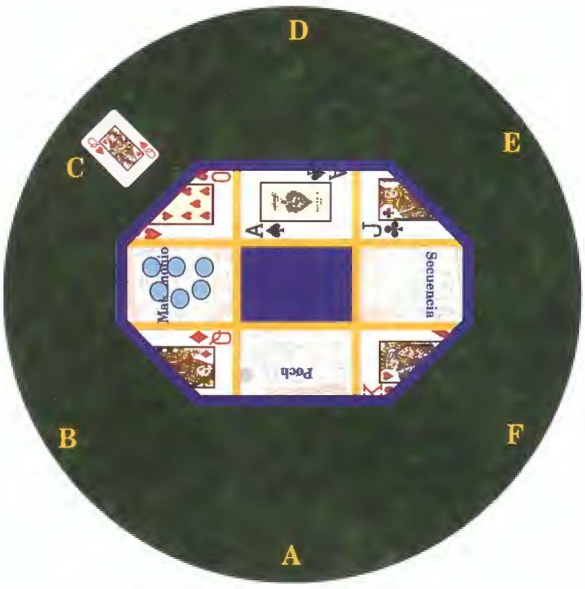
4 En la jugada del poch, los jugadores A y B pasan, C pone dos fichas en la casilla del poch y D iguala este envite. Los jugadores E y F también pasan, por lo que sólo quedan C y D para disputar la jugada del poch. El jugador C envidará cuatro fichas más y D se retirará.

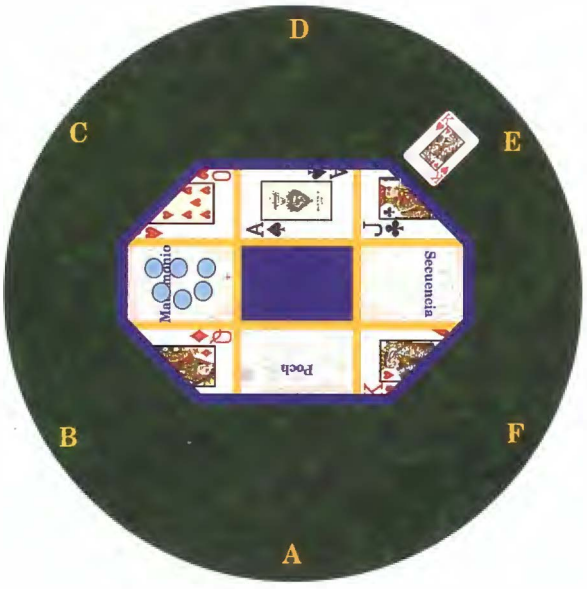


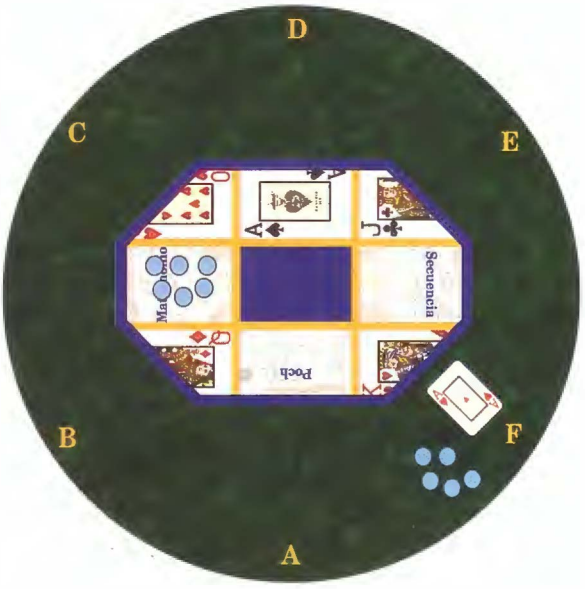
5 Después de ganar C el poch, este jugador inicia la fase de descarte, en la que cada jugador trata de ser el primero en quedarse sin cartas. Cuando un jugador coloca la última de una serie, cobra una ficha de cada uno de los otros jugadores e inicia otra serie.



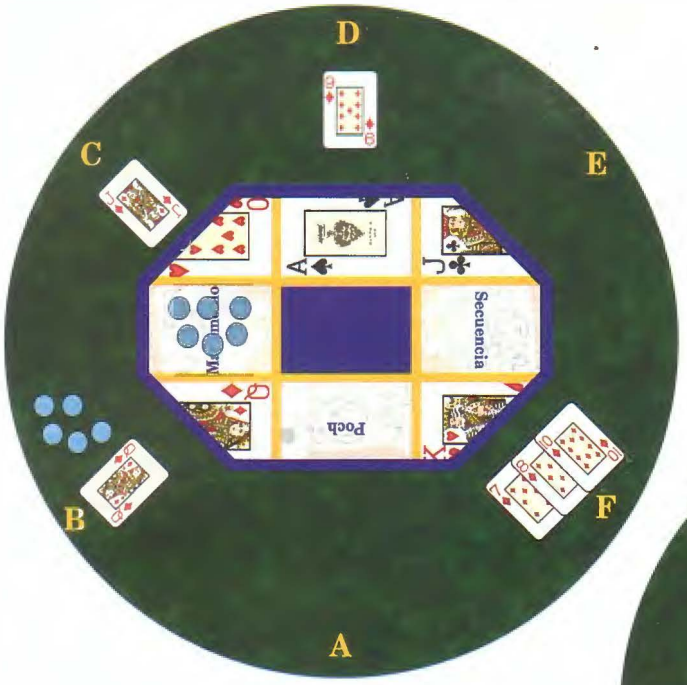








6 F termina la primera serie de corazones e inicia una de diamantes que termina en la reina de B (el rey marca el triunfo y no lo tiene ningún jugador). B juega el siete de tréboles y A puede jugar su escalera. Esta serie de tréboles finaliza en D, que a continuación juega el as de diamantes (la última carta que queda de este palo), antes de jugar el siete de picas.



7 De este modo, el jugador D cobra dos finales de serie (la de tréboles y la de diamantes). C juega el ocho de picas, que es su última carta, por lo que cada uno de los otros jugadores debe pagarle tantas fichas como cartas le quedan en la mano.

En la primera fase, el juego es automático y se basa totalmente en la suerte, de modo que no es aplicable ningún tipo de estrategia, ya que los jugadores sólo pueden ganar si tienen las cartas indicadas en el tablero correspondientes al palo de triunfo. Éste queda determinado por la carta que descubre el dador después de repartir las cinco carta a cada jugador.

En la segunda fase, si el jugador dispone de, por lo menos, una pareja, apostará en la primera ronda siempre que la puesta no sea demasiado alta para el valor de la pareja. Hay que tener en cuenta que los otros jugadores contarán por lo menos con una pareja, por lo que con una de sietes u ochos hay que abrir los envites, pero pasar si la ha abierto otro jugador. Con una combinación mejor, prácticamente hay que seguir hasta el final. Por otra parte, hay que tener en cuenta que, si se tiene una pareja, también se poseen tres cartas sin ligar que disminuyen el valor de las posibles combinaciones de los contrarios (ya que con ellas éstos no pueden tener poker y disminuyen sus posibilidades de tener trío).

Las cartas vistas en la primera fase permitirán al jugador desarrollar una estrategia sobre el orden en el que debe jugar sus cartas, siempre que tenga la posibilidad de iniciar una serie.

De lo expuesto puede deducirse que la mejor combinación para el poch es un trío de ases –entre los que se encuentre el de triunfo–, acompañado del rey y la reina de triunfo. Con esta combinación, se ganarán cuatro casillas del poch. Hay muchas probabilidades de ganar también la secuencia y el poch, por lo que,a continuación, se iniciará la tercera fase en la que se jugarán las cinco cartas seguidas, ya que los ases son *stoppers*. Esto reportará siete fichas de cada jugador (dos de los *stoppers* y cinco de las cartas que tienen en la mano).

El Faro

El faro es uno de los juegos de círculo y casino más antiguos. Pertenece a la familia del lansquenete, y se cree que surgió en Italia como una derivación de ese juego.

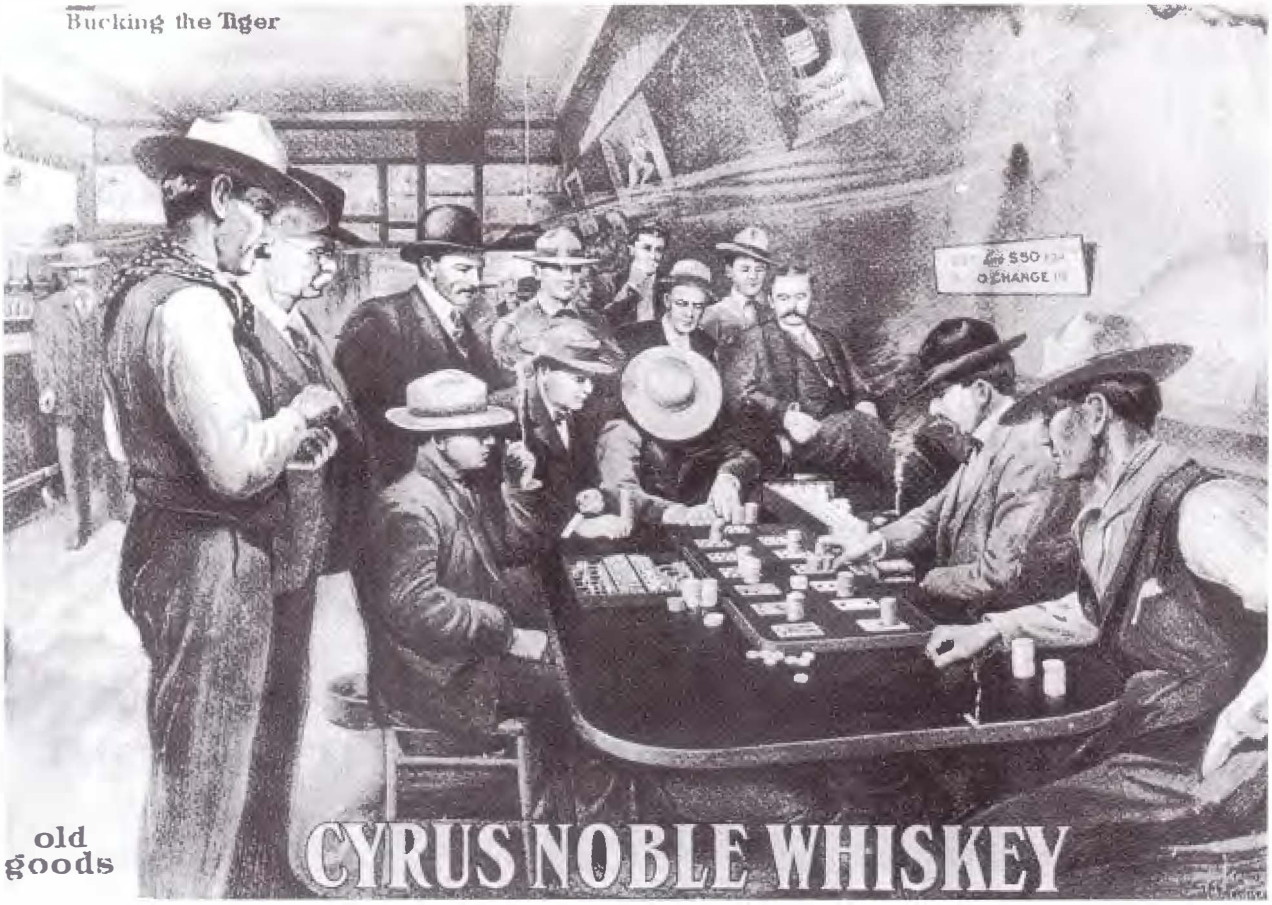
El faro gozó de una gran popularidad ya desde la corte de Luis XIV de Francia. Todavía siglos más tarde era corriente encontrar en cualquier rincón del Far West un croupier con su tapete de juego, su baraja y su ábaco. Este juego fue inmortalizado en la célebre novela corta *La reina de picas* de A. Pushkin.

El faro fue desapareciendo de los casinos durante el siglo XX, sustituido por otros juegos más ventajosos.

Se trata de un juego de puro azar, que ha sido comparado al juego de la ruleta con cartas.

Objetivo del juego

Acertar el número de la carta que descubrirá el croupier.



Jugadores de faro en un cartel publicitario estadounidense de finales del siglo XIX.

Origen:
Italia

Baraja:
inglesa

Nº de naipes:
52

Jugadores:
número indeterminado

Duración de la partida:
a criterio del jugador

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
contrapartida

JUGADORES

En el faro pueden jugar tantos jugadores como lo deseen. Éstos juegan individualmente contra el banquero, que generalmente representa a un casino donde se celebra el juego y también hace de croupier.
Los jugadores son meros apostantes y en ningún momento tocan las cartas, cuya manipulación es tarea del croupier.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al faro se utiliza una baraja inglesa normal de 52 cartas, sin comodines.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor especial en el juego del faro. De ellas sólo importa su índice.

EL TABLERO O PAÑO DE JUEGO

En el juego del faro los jugadores apuestan contra la banca colocando sus fichas sobre un paño o tablero especial en el que se encuentran representadas las trece cartas del palo de picas.
Este tablero o paño de apuestas mide alrededor de un metro de largo por medio metro de ancho. En este tablero aparecen las treces cartas de picas, sobre las que se harán las puestas, en dos filas. En la más cercana al banquero, se encuentran las cartas del as al seis (as, dos, tres, cuatro, cinco y seis), de izquierda a derecha de éste. La segunda fila, más alejada del banquero, va de derecha a izquierda, desde el ocho, que queda sobre el seis, hasta el rey, que queda en la misma columna que el as (ocho, nueve, diez, jota, reina y

rey). A la derecha del banquero, en una séptima columna y colocada a una altura intermedia entre las dos filas, aparece el siete. Entre estas cartas y los bordes del paño o de la mesa de juego queda suficiente espacio para que los jugadores puedan dejar su dinero sin que se confunda con sus apuestas. También el banquero deja su dinero allí, así como el ábaco que utiliza para llevar la cuenta de las cartas que han salido.

LAS APUESTAS

En cada turno de juego, el banquero descubre dos cartas del mazo. La primera señala el número ganador del banquero y la segunda el de los jugadores que han colocado sus apuestas sobre la carta del mismo índice que hay en la mesa.
Las apuestas también puede hacerse entre dos cartas contiguas de la misma fila o sobre las dos de la misma columna. En estos casos, la apuesta se coloca en el espacio que queda entre las dos cartas. Estas apuestas son en su totalidad para cualquiera de las dos cartas entre las que se encuentra colocada la apuesta, por lo que, si gana el banquero, éste se lleva toda la puesta. Si gana el jugador, el banquero le paga el total de la puesta, como si estuviera sobre una de las cartas.

UNA JUGADA DE FARO

Cada jugada de faro se compone del descubrimiento de dos cartas por parte del banquero.
La primera es para el banquero, que gana todas las apuestas a favor de la carta de índice igual a la descubierta. Estas apuestas son recogidas de inmediato.
La segunda es para los jugadores. Todos los que han apostado a la carta del paño con el mismo índice que la descubierta ganan su puesta a la par (el banquero les da una cantidad igual a la apostada).
Si las dos cartas son iguales, los jugadores que han apostado sobre ese número recuperan la mitad de la puesta. Se calcula que cada dos barajas completas, aparecen tres empates.
Del orden de las cartas –la primera para el banquero, la segunda para los jugadores, lo cual significa que las apuestas múltiples también son retiradas, impidiendo que el jugador gane con el segundo número– y de la regla de los empates deriva la ligera ventaja de la banca en el faro, ya que, jugado honestamente, es uno de los juegos de círculo más equilibrado.
Las apuestas que quedan sobre el paño después de la extracción de las

VOCABULARIO ESPECÍFICO

banquero Individuo que cobra y paga las apuestas y contra quien juegan los jugadores-apostantes. Usualmente también hace las veces de croupier.

círculo Término que se aplica a los juegos en los que puede participar un número indeterminado de jugadores sin ningún tipo de alteración de sus reglas.

croupier Individuo encargado de las cartas en el juego del faro.

distribuidor Caja de madera utilizada como depósito de las cartas en juego y de la que se van sacando éstas una a una.

dormida Adjetivo que se aplica a la carta del tapete sobre la que los jugadores ya no deben apostar por haber aparecido las cuatro de su índice. Si algún jugador apuesta sobre una carta dormida, el primer jugador que se dé cuenta de esta circunstancia se lleva el importe de esta apuesta.

faraón Nombre con el que se conocía antiguamente el juego del faro.

hoc Última carta del mazo. No participa en el juego.

jugada Dos cartas consecutivas que se descubren sucesivamente en el juego para determinar las apuestas ganadoras.

soda Primera carta del mazo, que se retira y no participa en el juego.

SABÍA QUE...

LA MESA DE FARO MÁS FAMOSA DEL MUNDO SE CONOCE COMO *SUICIDE TABLE*

En la ciudad de Virginia City, en el norte del estado de Nevada (Estados Unidos), se encuentra el Delta Saloon. Se trata de un típico *saloon* del Far West, en el que los mineros que contribuyeron al desarrollo de la ciudad en el siglo XIX bebían y se jugaban todo lo que habían ganado trabajando.
El Delta Saloon conserva en su interior todo su antiguo esplendor, aunque no el emplazamiento original, ya que fue trasladado unos 200 metros. De esta forma se estableció un récord mundial, ya que se trataba del edificio trasladado íntegramente a mayor distancia.
En el interior del Delta Saloon se conserva la *Suicide Table* (la mesa del suicidio). El nombre de esta mesa deriva de la trágica muerte de tres de sus antiguos propietarios, víctimas de sendas noche de mala suerte, que les llevaron a perderlo todo.
Su primer propietario llevó la famosa mesa a Virginia City hacia 1860. Al cabo de poco tiempo, perdió 70.000 dólares en una noche y se suicidó con su revólver.
Su segundo propietario sólo la tuvo una noche, ya que fue incapaz de afrontar las pérdidas que sufrió durante esa velada y se suicidó al alba. Algunas versiones, sin embargo, aseguran que fue asesinado por sus acreedores.
Tras estos inicios, la mesa quedó arrinconada en el Delta Saloon sin que nadie la utilizara, hasta que, en la última década del siglo XIX, fue reconvertida en mesa de black jack. Durante un tiempo pareció superada la maldición, pero una noche llegó un minero al Delta Saloon, quien, según cuenta la leyenda, jugó un anillo de oro contra una moneda de cinco dólares también de oro y ganó. Tras ganar esta primera apuesta, siguió jugando toda la noche. Por la mañana, había ganado 86.000 dólares en efectivo, un tiro de caballos y participaciones en una mina de oro. Esas eran todas las propiedades del poseedor de la mesa de juego, que terminó suicidándose. Esta fue la última noche de juego de la mesa, que quedó nuevamente olvidada en el Delta Saloon.
Actualmente puede ser contemplada por los visitantes, pero en ella no se puede jugar.

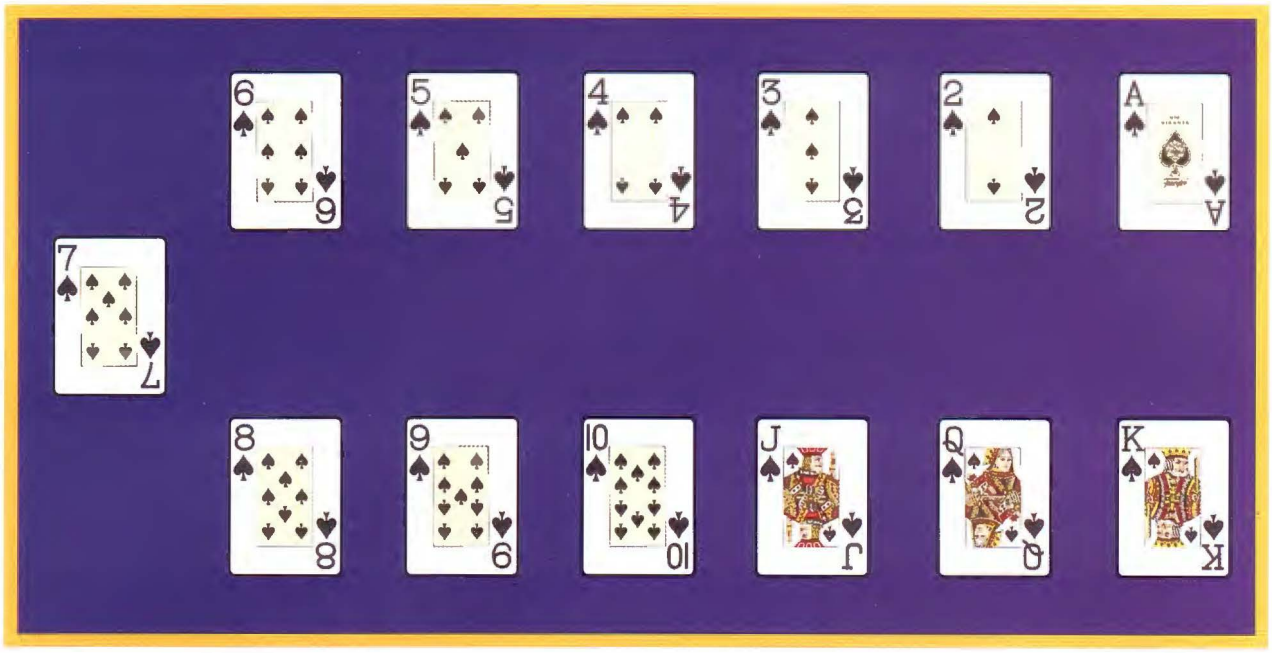
cartas no son ganadas ni perdidas. Los jugadores que las han hecho pueden dejarlas para la jugada siguiente o cambiarlas de lugar.

EL ÁBACO MARCADOR

En el curso del juego, el banquero utiliza un ábaco en el que están representadas las trece cartas del palo de picas. Para cada una de ellas hay un alambre con cuatro bolitas enlazadas.
Al inicio del juego, todas las bolitas están en el lado de las cartas. Cada vez que aparece una carta, la bolita correspondiente se hace correr hasta el otro extremo del alambre, de modo que las bolas junto a las cartas indican, no sólo cuántas cartas faltan para terminar el mazo, sino también cuántas de cada una de ellas.
Los jugadores suelen llevar también la cuenta de las cartas que han aparecido por medio de anotaciones en hojas. Usualmente, los jugadores, en sus notas, también llevan la cuenta de las jugadas ganadas y perdidas.
Cuando la carta de un determinado índice ya ha salido cuatro veces, es inútil apostar sobre ese índice. Si algún jugador lo hace, esta puesta puede llevársela el primer jugador que se dé cuenta de que hay una puesta sobre una carta nula.

LAS TRES ÚLTIMAS CARTAS

Cuando sólo quedan tres cartas por jugarse, los jugadores pueden apostar sobre el orden en el que aparecerán estas tres cartas.
Si las tres cartas son distintas (pueden aparecer de seis modos diferentes: A-B-C, A-C-B, B-A-C, B-C-A. C-A-B y C-B-A), el jugador que lo acierta gana cuatro veces la puesta.
Si dos de las tres cartas son del mismo índice (pueden aparecer ordenadas de tres modos: A-B-B, B-A-B y B-B-A), la banca paga el doble de la puesta al jugador que acierta ese orden.
Finalmente, si las tres cartas son del mismo índice, las apuestas se hacen entonces sobre el orden del color del palo de las dos primeras:



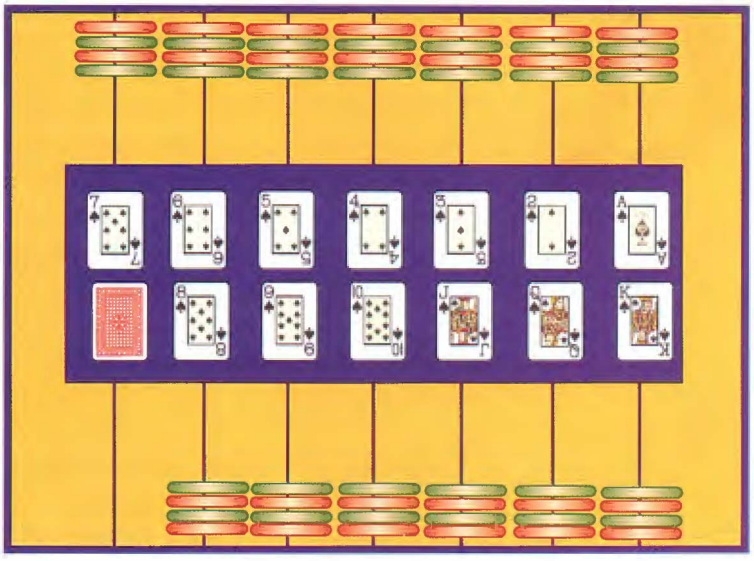
Disposición de los naipes en el paño o tablero de apuestas del faro.

rojo-negro, negro-rojo, o las dos del mismo color (negro o rojo, según queden dos negras y una roja, o dos rojas y una negra). El acierto del orden del color del palo de las tres últimas cartas del mismo índice también se paga dos a uno.
Independientemente de esta jugada, la antepenúltima y la penúltima cartas son para el banquero y los jugadores, respectivamente, como en las jugadas anteriores.

LAS APUESTAS

El banquero establece, al inicio del juego, el importe de las apuestas mínimas que deben hacer los jugadores para poder participar en él, así como el máximo que pueden hacer. A su criterio, puede modificar la apuesta máxima para aceptar mayores apuestas de los jugadores. Sin embargo, no puede aceptar apuestas que superen la cantidad de la que puede responder.
Después de que un jugador ha ganado, puede dejar la apuesta original aumentada con la ganancia en la misma carta o trasladar toda la apuesta a otra carta, donde, en caso de ganar, puede volver a doblar. Los banqueros suelen admitir estas apuestas dobladas, aunque superen el máximo establecido, ya que consideran que, a la larga, les beneficia.
También un jugador puede apostar a favor de la carta de la banca, es decir, de la primera que se extrae. Esto se indica colocando una moneda o un marcador especial sobre las fichas apostadas a una determinada carta. Si la carta aparece en primer lugar, ganará el importe de su puesta. Si la carta sale en segundo lugar, la perderá. Si las dos cartas

Ábaco contador del banquero del faro.



son iguales, sean o no del mismo índice de las de su apuesta, perderá la mitad de la puesta. Finalmente, si las cartas extraídas son distintas y ninguna de ellas es del mismo índice que aquella en la que ha colocado su apuesta, no ganará ni perderá su apuesta y podrá dejarla para la siguiente jugada o cambiarla de carta, apostando a favor o contra la banca.

EL DISTRIBUIDOR DEL FARO

En el juego del faro era muy usual (y admitido por los jugadores, que no por ello dejaban de apostar) que el croupier-banquero manipulara la extracción de las cartas. Para evitar esta manipulación, el faro fue el primer juego en el que se introdujo el distribuidor de cartas, origen de lo modernos *sabots* utilizados en la actualidad en las mesas de juego de los casinos. Sin embargo, estos distribuidores eran distintos de los actuales, ya que consistían en una caja, con la parte superior abierta y con una rendija en uno de sus lados por la que se sacaba la carta. Unos muelles empujaban las cartas hacia arriba.

Las cartas se colocaban boca arriba, de modo que quedaba visible la superior. La primera de ellas, que recibía el nombre de *soda*, se retiraba al principio del juego, sin participar en él. La última, que se llamaba *hoc*, tampoco formaba parte de ninguna jugada, por lo que en un mazo de cartas habían 25 jugadas de dos cartas cada una.

INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

El faro se desarrolla como un típico juego de casino. El banquero-croupier *abre* la mesa de juego y admite las apuestas de los jugadores, indicando también la cantidad máxima que está dispuesto a cubrir.

A continuación baraja las cartas, las da a cortar a uno de los jugadores y las coloca boca arriba en el distribuidor (si lo utiliza).

Una vez preparado el juego, los jugadores hacen sus apuestas.

Tras la realización de las apuestas, el juego queda dispuesto para iniciar la primera jugada de dos cartas.

El croupier retira la primera carta (la *soda*) y la coloca a la izquierda. Sobre esta última carta se irán colocando las cartas favorables a los jugadores.

A continuación, el croupier retira la siguiente carta y la coloca a la derecha, de modo que también queda descubierta la tercera carta del mazo sobre éste. Si esas dos últimas cartas son del mismo índice, el banquero gana la mitad de lo apostado en esa carta. Si son distintas, el banquero recoge las apuestas que hay sobre la carta de igual índice que la siguiente a la soda y paga las apuestas colocadas sobre la carta de igual índice que la tercera que ha descubierto.

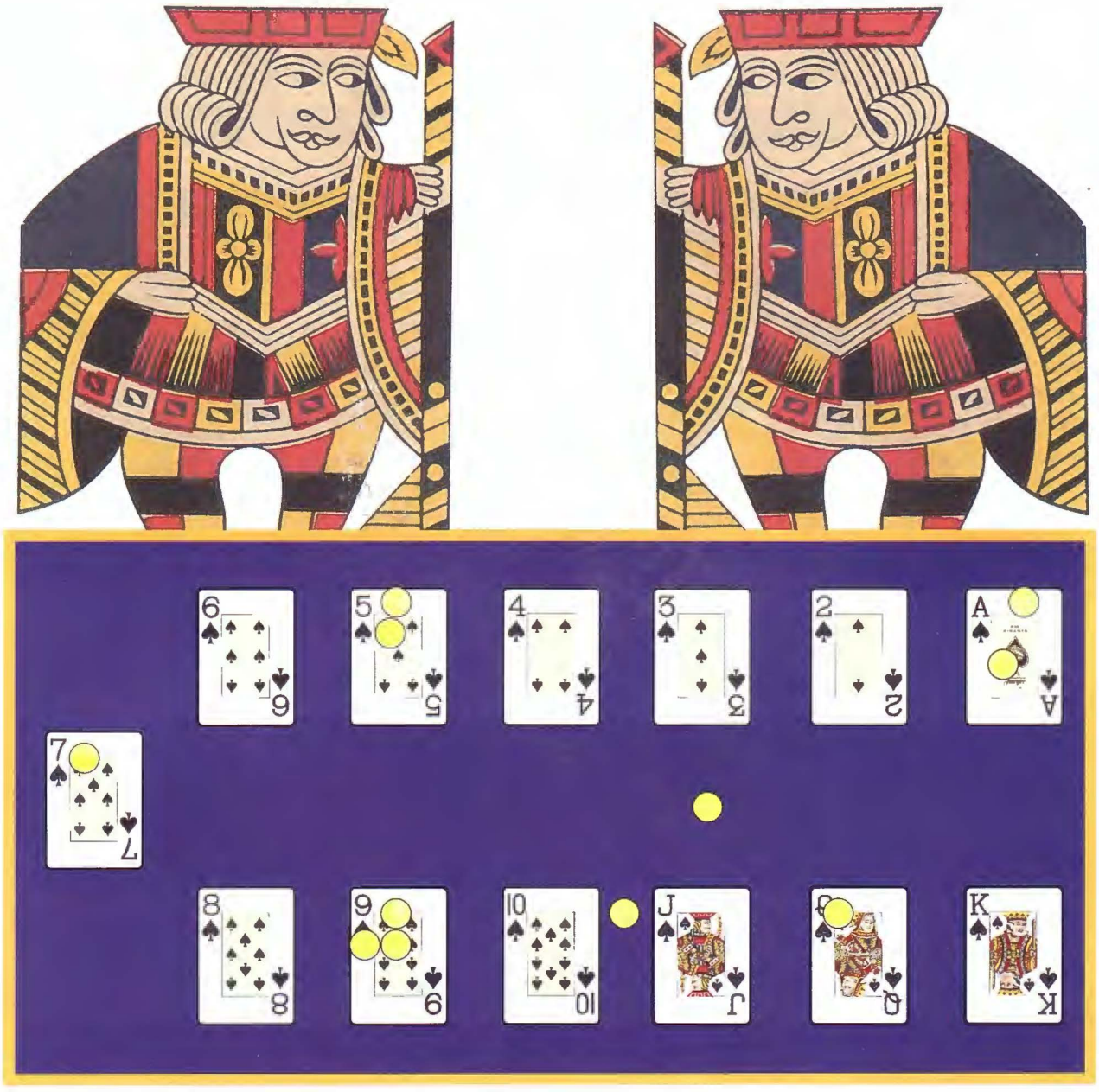
Después de descubrir cada una de las cartas, el croupier mueve la bola correspondiente del ábaco, que le indica las cartas jugadas.

Se inicia, a continuación, una nueva ronda de apuestas previa a la siguiente jugada de dos cartas.

El juego prosigue del mismo modo hasta que sólo quedan tres cartas por jugarse. En ese momento, los jugadores, además de las apuestas sobre las cartas –en esta ronda final, acertar la apuesta es acertar la carta que saldrá en medio de las tres últimas–, también pueden apostar sobre el orden en el que éstas aparecerán. Terminado el mazo, el banquero baraja las cartas y prepara un nuevo mazo para seguir jugando.

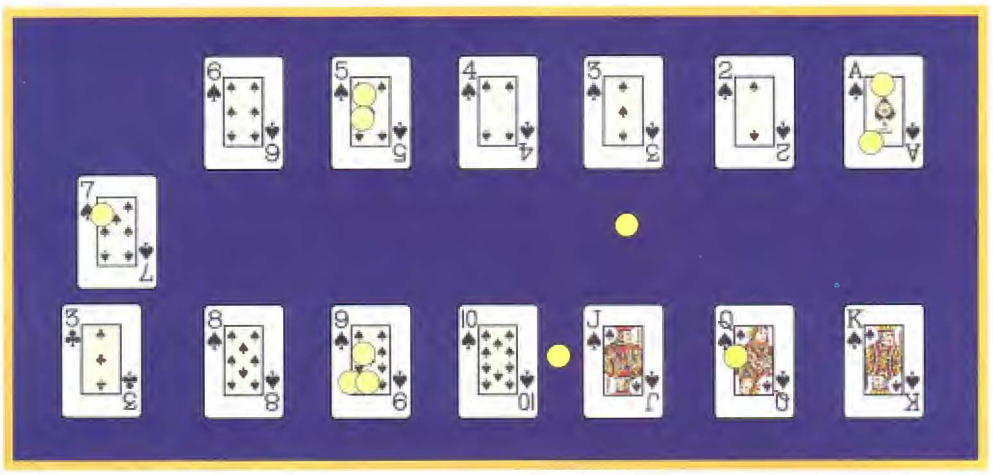
PARTIDA COMENTADA

El faro es un juego de apuestas en el que los jugadores se enfrentan a un banquero-croupier, tratando de adivinar la carta que aparecerá en segundo lugar en cada una de las jugadas de dos cartas. El número de jugadores que puede participar en una partida de faro es indeterminado y la única limitación del juego es la apuesta máxima aceptada por el banquero. La duración de la partida tampoco está predeterminada.

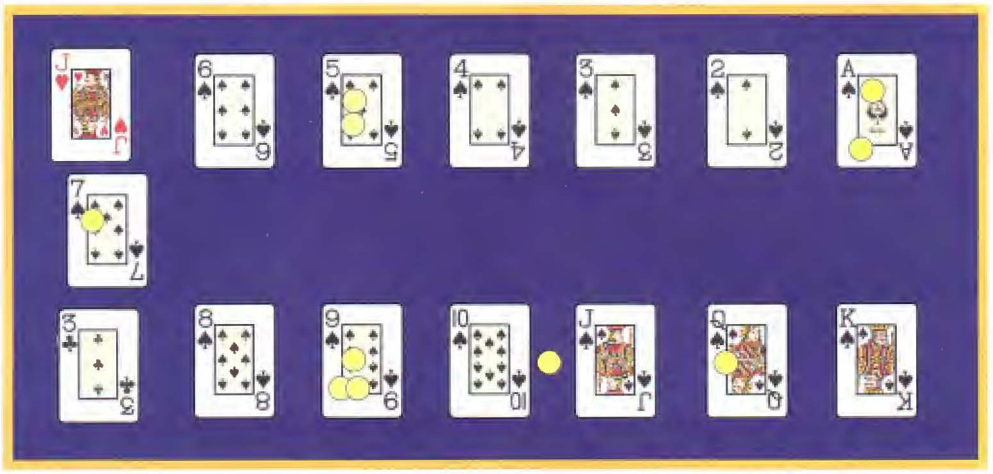


1 El juego se inicia con las apuestas de los jugadores. Los jugadores pueden apostar por una o varias cartas. En este caso, si las cartas son contiguas, es decir, de la misma fila o de la misma columna, los jugadores pueden colocar su puesta entre ellas para apostar simultáneamente a las dos cartas.

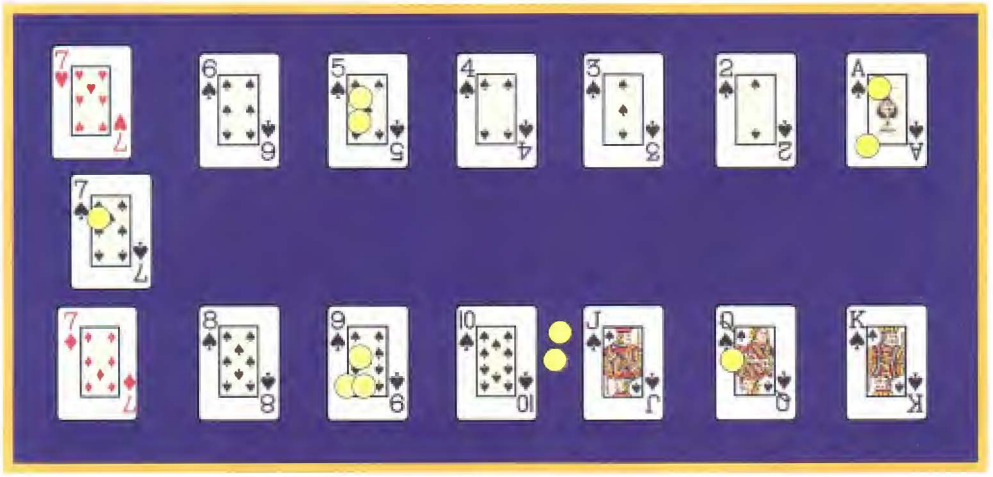
2 Terminadas las apuestas, el croupier destapa la primera carta, que indica la apuesta favorable al banquero. En este caso, el banquero gana la apuesta situada entre el tres y la jota.



3 La segunda carta determina la ganadora de los jugadores, que, en este caso, es la jota. El banquero pagará a la par la apuesta situada entre el diez y la jota.



4 En esta jugada, la dos cartas son del mismo índice, de modo que se produce un "empate" entre el banquero y el jugador que ha apostado en ese índice (el siete). El banquero se lleva la mitad de la puesta.



En el faro no hay ningún tipo de estrategia sobre el juego de las cartas, pero los jugadores, antes de realizar una apuesta, han de tener en cuenta la probabilidad de que aparezca una carta y tienen que procurar no apostar sobre las cartas dormidas. Sin embargo, hay que tener en cuenta, asimismo, que la carta también puede aparecer para el banquero.

Algunos jugadores, para apostar sobre una carta, esperan a que ya hayan salido tres del mismo índice, de modo que no pueda darse el empate.

El Hombre

Se trata de un juego para tres jugadores que surgió a principios del siglo XVII de un juego anterior para cuatro jugadores. El Hombre se extendió rápidamente por toda Europa, convirtiéndose en el juego de sociedad por excelencia. A finales del siglo XVIII, fue eclipsado por una de sus variantes para cuatro jugadores denominada «cuadrilla», que rápidamente sería desplazada por el whist y más tarde por el bridge. Sin embargo, siguió jugándose en diversas partes de Europa, entre ellas España (donde persistió con el nombre de «tresillo») y Dinamarca.
El hombre fue uno de los primeros juegos en los que se introdujo la subasta para determinar el jugador o declarante («el hombre») y el contrato que éste debe conseguir, frente a los otros dos jugadores.

Objetivo del juego

Ganar más bazas que cualquiera de los defensores o no hacer ninguna baza.

Juego de «El Hombre» de origen español. Grabado inglés de 1734.

Origen: **España**
Baraja: **española**
Nº de naipes: **40**
Jugadores: **3 (4)**
Duración de la partida: **Deben establecerla los jugadores**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Tipo de juego: **bazas con subasta**

NÚMERO DE JUGADORES

Una partida de El Hombre se disputa entre tres jugadores (durante el siglo XVIII incluso se jugaba en una mesa triangular).

TIPO DE BARAJA

Para jugar al hombre se utiliza la baraja española de 40 cartas.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor en puntos. Su valor únicamente viene determinado por su orden en el palo y sirve para conocer la carta ganadora de una baza.
El orden de las cartas depende del palo del que se trate. En los palos de oros y copas, el orden de las cartas es, de mayor a menor: rey, caballo, sota, as, dos, tres, cuatro, cinco, seis y siete. En los palos de espadas y bastos, el orden de sus cartas es, de mayor a menor: rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
Cuando se juega un contrato con palo de triunfo, los ases de espadas y bastos –la *espada* y el *basto* respectivamente– son los triunfos más altos. En los contratos sin triunfo y a no bazas, son las cartas inferiores del palo.

EL PALO DE TRIUNFO

Se llama palo de triunfo aquél cuyas cartas ganan las bazas a las cartas de los otros palos, independientemente de su orden. En el palo de triunfo, el orden de las cartas también depende del palo de que se trate. La espada (as de espadas) y el basto (as de bastos) son siempre cartas de triunfo, concretamente el primer y el tercer triunfo. El segundo triunfo es siempre la *malilla* del palo, es decir, la carta más

VOCABULARIO ESPECÍFICO

baceta Montón de cartas que quedan después del reparto de nueve cartas a cada jugador.
basto El as de bastos. Es siempre el tercer triunfo en todos los palos.
codillo Resultado de hacer uno de los dos contrarios más bazas que el declarante.
descarte Grupo de cartas que los jugadores cambian por otras de la baceta.
espada El as de espadas. Es siempre el primer triunfo.
estuche Cada uno de los tres triunfos mayores (la espada, la mala y el basto) y cada uno de los correaltivos a éstos si se tienen los tres triunfos mayores. El *estuche mayor* es el conjunto de los tres estuches en la misma mano. El *estuche menor* es el conjunto formado por mala, basto y punto (as) cuando el triunfo es oros o copas, o por mala, bastos y rey cuando el triunfo es espadas o bastos.
fallar Jugar triunfo para ganar la baza cuando no se tiene carta del palo de que salió el mano.
lance Cada uno de los tipos de jugada que se pueden ofrecer en el hombre.
malilla El segundo triunfo en valor. Es el siete del palo si el triunfo es un palo largo y el dos si el triunfo es uno corto.
mano El primero que juega en cada juego o baza. También, conjunto de cartas que cada uno de los jugadores tiene en su poder durante el juego.
pasar Renunciar a ser el jugador.
puntos Los ases de oros y copas.

baja del palo (dos o siete) cuando este palo no es triunfo.
Por ello, si el palo de triunfo es espadas o bastos, hay once triunfos (las diez cartas del palo y el as del otro palo). El orden de las cartas es, de mayor a menor: as de espadas (espada), dos (malilla), as de bastos (basto), rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y tres.
En cambio, si el palo de triunfo es oros o copas hay doce triunfos (las diez cartas del palo y los dos ases de espadas y bastos). El orden de las cartas es, de mayor a menor: as de espadas (espada), siete (malilla), as de bastos (basto), as, rey, caballo, sota, dos, tres, cuatro, cinco y seis. El as del palo es superior a las tres figuras si el palo de oros y copas es el de triunfo. En cambio, está por debajo de ellas si no lo es. Cuando uno de estos palos es el de triunfo, el as de copas u oros se llama *punto*.
Las tres o cuatro cartas (según el palo de triunfo) superiores al rey de triunfo se llaman *matadores*. La espada y el basto son siempre matadores. También lo son la malilla y el punto, aunque el valor de estas dos cartas depende del palo escogido como triunfo. Si el triunfo es copas u oros, hay cuatro matadores. En cambio, si el triunfo es espadas o bastos, no hay punto y, por tanto, sólo hay tres matadores.

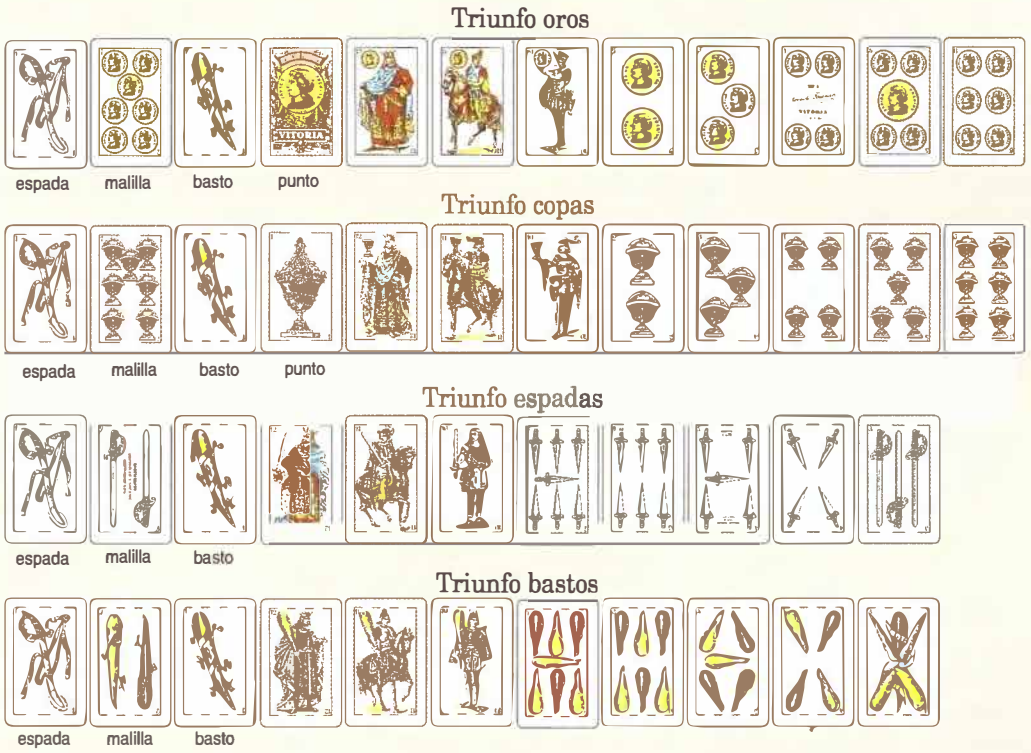
PALOS LARGOS Y PALOS CORTOS

En los juegos con palo de triunfo, los palos de espadas y bastos se llaman *palos cortos*, ya que constan de una carta menos (al ser sus ases siempre de triunfo, y los palos de oros y copas, *palos largos*).
Estos adjetivos –largo y corto– que hacen referencia al número de cartas del palo son inversos en relación a la longitud del símbolo del palo, ya que los palos de símbolo corto son los palos largos (mayor número de cartas) y los de símbolo largo son los palos cortos (menor número de cartas).

LOS LANCES DE EL HOMBRE

Los lances de El Hombre, de menor a mayor, son:

VALOR DE LAS CARTAS CUANDO SU PALO ES TRIUNFO



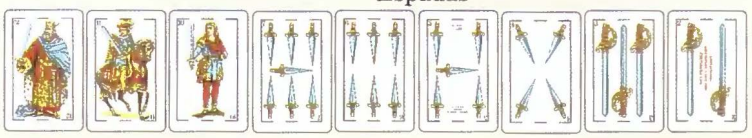
• *entrada sencilla*: es decir, con palo de triunfo escogido por el declarante. En este lance, después de señalar el jugador el palo de triunfo, descarta las cartas que no le interesan y las sustituye por igual número de cartas de la baceta, tomándolas de la parte superior. Tras él, pueden descartarse y tomar cartas de la baceta los defensores;
• *entrada a palo de espadas*: como la entrada sencilla, pero el triunfo es el palo de espadas;
• *vuelta*: en este lance, el jugador da la vuelta a la primera carta de la baceta para señalar el triunfo y se queda con ella (si la carta vuelta es la espada o el basto, el triunfo será espadas o bastos, respectivamente). A continuación, descarta las que no le convienen y toma de la baceta una menos de las que se descartó para completar las nueve de la mano. La vuelta es *solera* si el jugador sólo se descarta de una carta para compensar la de la vuelta que se subió. En este caso (vuelta solera), el lance se considera solo para la puntuación;
• *nolo sencillo*: este contrato es a no bazas, es decir, el declarante no debe ganar bazas. Sólo puede descartarse y tomar cartas de la baceta;
• *gran vuelta*: como la vuelta, pero el declarante debe tener la espada y el basto. Es costumbre que el declarante muestre esas dos cartas al dar la voz de gran vuelta;
• *solo sencillo*: en este lance, el jugador declara el palo de triunfo y juega con las cartas de la mano, es decir, sin descarte. Los defensores pueden descartarse y tormar cartas de la baceta;
• *solo a espadas*: es como el solo sencillo pero declarando como palo de triunfo el de espadas;

VALOR DE LAS CARTAS CUANDO SU PALO NO ES TRIUNFO

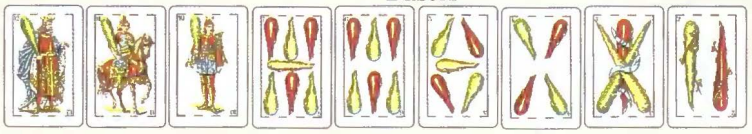
Oros

Copas

Espadas



Bastos



En espadas y bastos no figuran los ases porque son siempre triunfos; sin embargo, en los contratos de nolos en los que el declarante no ha de ganar bazas, no hay triunfo y los ases de bastos y espadas son las cartas más bajas de los respectivos palos.

• *nolo solero* (o *puro*): como el nolo sencillo, pero el declarante no puede descartarse. El solo a espadas y el nolo solero tienen, en principio, el mismo nivel, pero la primera declaración de uno de ellos elimina la del otro;
• *nolo abierto*: el declarante juega con sus cartas expuestas sobre la mesa, a la vista de los defensores.

LA SUBASTA

Una vez recibidas las cartas y a la vista de ellas, los jugadores –empezando por el mano– hacen las ofertas para determinar quién será el declarante y qué tipo de contrato jugarán.
La primera parte de la subasta se desarrolla entre los jugadores de la izquierda y derecha del dador. Cuando uno de estos dos jugadores ha pasado, tiene lugar la segunda parte de la subasta entre el dador y el jugador que no ha pasado. El dador debe continuar la subasta superando la voz del jugador que sigue la subasta, es decir, el que no ha pasado.
Los jugadores sólo tienen tres voces:
• *paso*: el jugador que da esta voz renuncia a jugar, bien por no tener buenas cartas para iniciar la subasta (primera voz), bien por no poder superar con sus cartas las voces de otros jugadores. Si en la primera vuelta todos pasan, el juego se anula, se recogen las cartas y corre la mano de dar;
• *juego*: el jugador indica uno de los juegos o lances válidos;
• *igual*: el jugador que da esta voz indica que él puede jugar un lance igual al ofertado por el jugador que ha hablado antes que él. Sin embargo, los jugadores sólo tienen la

LOS LANCES

De menor a mayor son:
Entrada sencilla
Entrada a espadas
Vuelta
Nolo sencillo
Gran vuelta
Solo sencillo
Solo a espadas
Nolo solero (o puro)
Nolo abierto

posibilidad de igualar a otro jugador en sentido inverso al de juego, es decir, en sentido horario. El jugador mano (el de la derecha del dador) puede igualar a los otros dos jugadores. El jugador del medio (el de la izquierda del dador) sólo al dador y éste último no puede igualar a ninguno de los otros dos.

LOS ESTUCHES

Se llaman *estuches* a las tres cartas mayores de triunfo: la espada, la mala y el basto.
Estas cartas tienen unas propiedades especiales:
• *la espada*: no es obligatorio jugarla nunca, ni siquiera cuando un contrario arrastre (juegue triunfo) y no se tenga ningún otro triunfo;
• *la mala*: el jugador que la tiene sólo está obligado a jugarla si es el único triunfo que tiene y el mano arrastra de espada;
• *el basto*: el jugador que lo tiene sólo está obligado a jugarlo si es su único triunfo y el mano inicia el arrastre de espada o de mala.
En las reglas anteriores, puede observarse que sólo es obligatorio jugar un estuche si se dan simultáneamente dos factores:
• el estuche es el único triunfo que tiene el jugador;
• el mano inició el arrastre con un estuche superior.
Es decir, si se tiene más de un triunfo no es obligatorio jugar el estuche, aunque el mano haya salido de un estuche superior.

LOS DESCARTES

Una vez determinado el contrato, si éste se trata de entrada sencilla o a espadas, vuelta o gran vuelta, el declarante y los defensores pueden descartarse de parte de sus cartas y sustituirlas por otras tantas de la baceta.
En el nolo sencillo sólo el declarante puede descartarse, no los defensores.
El primero en descartarse y sustituir sus cartas es el declarante. El siguiente es el primer defensor por la derecha del decl. ante que puede descartarse de un número de cartas igual o inferior al de las que quedan en la baceta. El número de cartas de las que puede descartarse el último jugador está limitado por las cartas que quedan en la baceta.
Los descartes se hacen boca abajo y en ningún caso pueden tomarse o verse las cartas descartadas por los jugadores, como tampoco las cartas que quedan en la baceta sin que ninguno de los jugadores las tome.
Cada jugador es responsable de hacer el descarte y la toma de cartas correctamente. Si un jugador toma un número de cartas erróneo, perderá el contrato si es el declarante y no ganará si es uno de los defensores. En este último caso, tendrá que correr con los pagos de los dos defensores.
Después del descarte y antes de iniciarse la primera baza, el declarante puede declararse perdedor mostrando sus cartas y la mano no se juega. El declarante deberá pagar como si el resultado hubiera sido *bestia*.
El declarante abandona la mano si cree que los defensores le van a dar *codillo*.

LAS BAZAS

Una mano de El Hombre consta de nueve bazas. Una baza está formada por tres cartas, una de cada jugador, jugadas por turno.
El primero en jugar la primera carta de la primera baza es el jugador mano, es decir, el de la derecha del

dador, independientemente de quién sea el declarante. En las bazas siguientes, la primera carta es jugada por el ganador de la baza anterior.

En cada baza, los jugadores tienen la obligación de asistir, es decir, jugar carta del palo de la carta inicial de la baza, siempre que les sea posible (excepto en el caso de los estuches). Sólo en caso de no poder asistir, los jugadores pueden escoger entre fallar (jugar triunfo, si es juego de triunfo) o descartar (jugar una carta de otro palo).

Los jugadores no tienen nunca la obligación de jugar una carta superior a la jugada anteriormente.

Se llama *arrastrar* al hecho de salir de una carta de triunfo. Los jugadores siguientes tienen obligación de jugar triunfo, excepto en el caso de los estuches.

La baza es ganada por la carta más alta del palo de la carta de salida, si no hay triunfo, o por el triunfo más alto de la baza.

En los contratos con triunfo, cada jugador coloca frente a sí mismo las bazas ganadas, separadas unas de otras para distinguir claramente las ganadas por cada jugador. En los juegos de nolo, los defensores llevan la cuenta de las bazas del declarante y las de ellos se dejan en un montón.

FINALIZACIÓN DE LA MANO

Generalmente, una mano no se juega hasta haber completado las nueve bazas, sino sólo hasta que la suerte del contrato esté clara.

Jugando a triunfo, pueden darse cuatro situaciones para el declarante:

- *ganar*: el declarante de un contrato a triunfo gana cuando consigue más bazas que cualquiera de los dos defensores. Esto sucede si el declarante gana cinco bazas o si sólo consigue cuatro (las otras cinco están repartidas dos-tres entre los dos defensores). El juego termina cuando es obvio que ganará el declarante (ya ha conseguido cinco bazas), excepto en el caso de la *bola*;
- *bestia*: el declarante hace las mismas bazas que el defensor con más bazas. El reparto de bazas puede ser cuatro bazas para el declarante, cuatro para un defensor y una para el otro, o bien tres bazas para cada defensor;
- *codillo*: el declarante gana menos bazas que uno o dos de los defensores;
- *bola*: el declarante gana las nueve bazas. Es obligatorio declarar la intención de dar bola después de ganar las cinco primeras bazas, aunque puede hacerse de una manera implícita al salir para la sexta, en lugar de dar el juego por ganado.

Si se juega a nolo, el declarante tiene tres posibilidades:

- *ganar*: no gana ninguna baza;
- *hacer bestia*: gana una baza;
- *hacer codillo*: gana dos o más bazas (más propiamente se suele decir que *le dan codillo*). En el nolo solero o en el abierto, el juego termina después de que el declarante gana su segunda baza. En el nolo sencillo, también se cuentan las siguientes bazas del declarante.

TANTEO Y PAGOS

En El Hombre, el tanteo de los resultados de los contratos jugados se lleva mediante fichas que los jugadores se intercambian de inmediato al final de cada mano, de acuerdo con el resultado de ésta.

Ganar. Después de un contrato ganado, el declarante recibe de cada defensor una ficha por la entrada sencilla o a espadas y la vuelta; dos fichas por el nolo sencillo, la gran vuelta o el solo sencillo; tres fichas por el solo a espadas o el nolo solero (o puro), y cinco fichas por el nolo abierto.

Bestia. El declarante paga a cada jugador el número de fichas indicado para cada lance.

Codillo. El declarante paga a cada defensor como en la bestia más una penalización extra. Los pagos son de dos fichas por la entrada sencilla o a espadas y la vuelta; tres fichas por la gran vuelta o el solo sencillo; cinco fichas por el solo a espadas o el nolo solero (o puro), y ocho fichas por el nolo abierto. Por el nolo sencillo debe pagar dos fichas más una ficha por cada baza ganada a partir de la segunda.

INICIO DEL JUEGO

El primer dador se escoge por sorteo. En las siguientes manos, el turno de dar pasará en sentido contrario al del avance de las agujas del reloj, es decir, de derecha a izquierda.

El dador baraja las cartas, las da a cortar al jugador de en medio (el de su izquierda) y da nueve cartas a cada uno de los tres jugadores de la partida, de tres en tres en sentido antihorario. Deja las trece cartas restantes sobre la mesa para que los jugadores se sirvan tras los descartes.

El jugador de la derecha del dador es el mano. El de la izquierda del dador, que corta el mazo antes del reparto, es el de en medio. El dador también se llama el *pie* o el *postre*, ya que es el último de los primeros lances.

DESAROLLO DEL JUEGO

Tras estudiar las cartas, los jugadores inician la subasta del modo ya indicado, hasta que uno de ellos se convierte en el declarante al haber pasado los otros dos.

Después de que quede establecido el triunfo, bien por anunciarlo el declarante (entrada o solo), por ser de palo de espadas o por haber dado vuelta a la primera carta de la baceta (vuelta), los jugadores hacen sus descartes y recomponen las manos con las cartas de la baceta. Tras estas operaciones, ya está todo dispuesto para que puedan jugarse la bazas propiamente.

Inicia el juego de las bazas el jugador mano, el de la derecha del dador, independientemente de quién sea el declarante. Los otros dos jugadores echan sus cartas en su turno siguiendo el sentido antihorario (la única obligación es la de asistir, o sea, jugar carta del mismo palo que la del jugador mano de la baza).

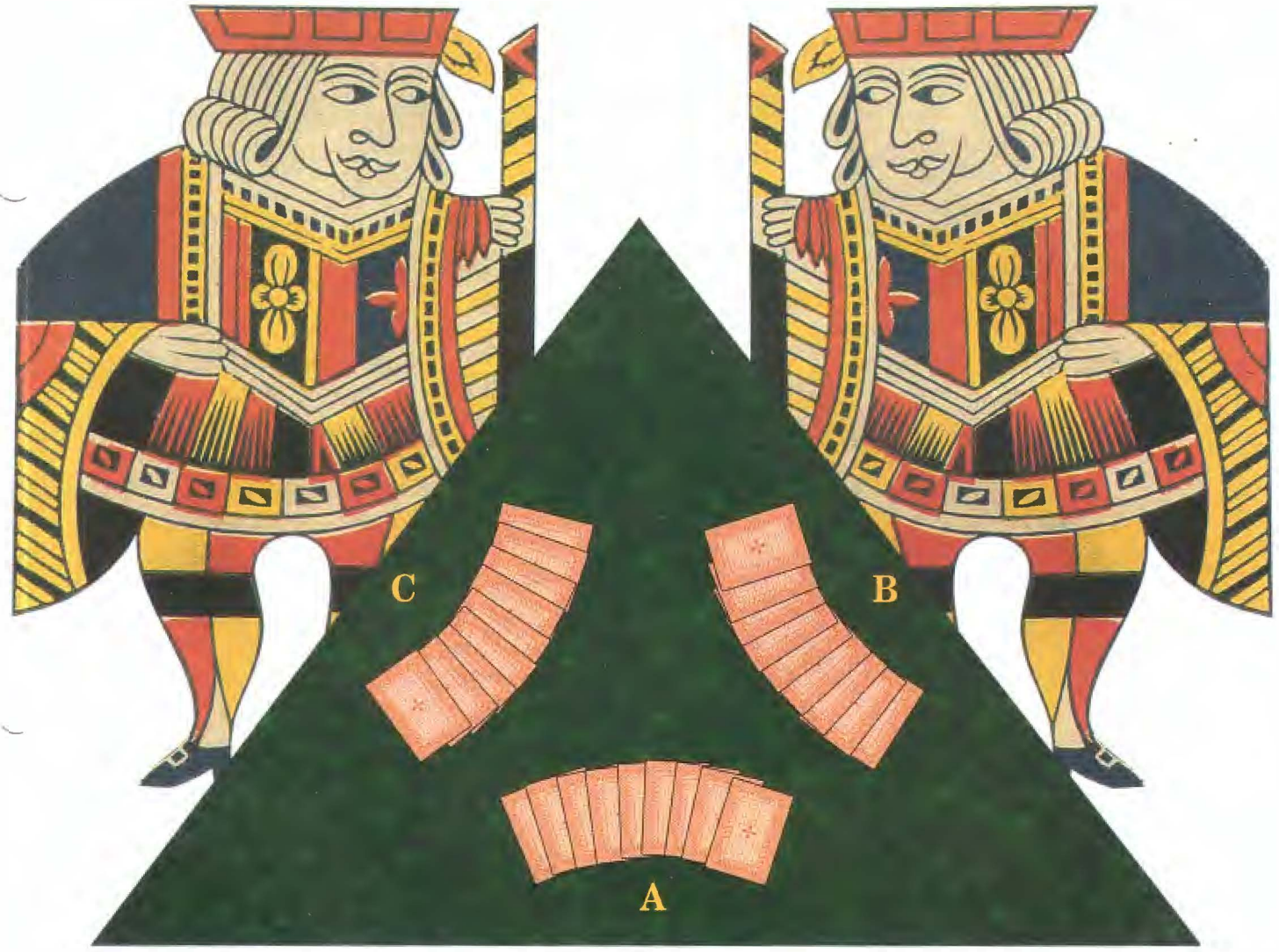
El ganador de una baza se convierte en el jugador mano para la siguiente, es decir, en el primer jugador en jugar carta en ella.

En los contratos a triunfo, cada jugador coloca las bazas que ha ganado delante suyo, montándolas y cruzando unas sobre otras, de modo que se pueda ver, por toda la mesa y en cualquier momento, cuántas bazas tiene en su poder. En los contratos a nolo o no bazas, los defensores colocan las bazas del declarante ante uno de ellos; las suyas se dejan en un montón aparte.

Una vez jugadas las bazas necesarias para establecer el resultado de la jugada, se procede a los pagos y cobros que correspondan, antes de pasar a la mano siguiente. Dicha mano se inicia con un nuevo reparto por parte del mano del lance que acaba de terminar.

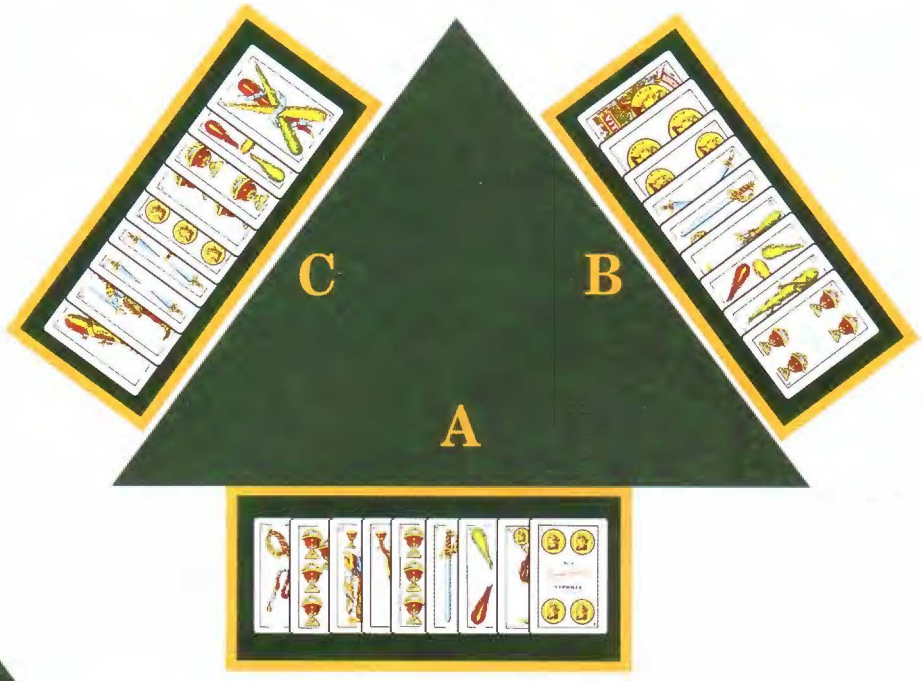
PARTIDA COMENTADA

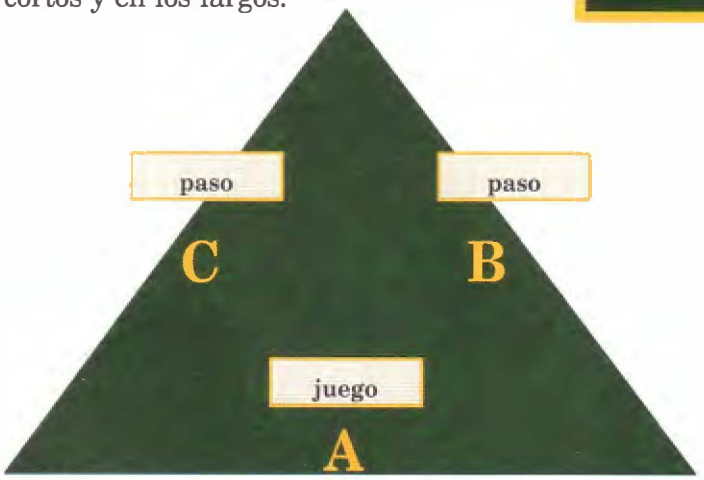
El Hombre es un juego de naipes que se disputa entre tres jugadores. En su época de mayor esplendor (siglos XVII y XVIII), su popularidad fue tal que la mayoría de las mesas para jugar a cartas eran triangulares, de modo que los tres jugadores participantes en la partida quedaran equidistantes. A continuación, se muestran y comentan los diversos pasos de una mano o juego parcial de una partida de El Hombre, desde el reparto y la subasta para determinar el contrato y el declarante hasta el pago final.



1 El jugador C, primer dador por sorteo, reparte nueve cartas a cada jugador (A o mano; B o jugador de en medio y C, él mismo, o dador), de tres en tres y en sentido antihorario. Las trece cartas restantes las deja en el centro de la mesa para que los jugadores se sirvan después de descartarse de parte de sus cartas. El primer jugador que tomará cartas será el declarante y los otros dos jugadores lo harán siguiendo el sentido antihorario. Los jugadores pueden descartarse de tantas cartas como queden en la baceta sin usar, por lo que el primer jugador tiene más opciones que el segundo (ya que incluso podría darse el caso de que la baceta no tuviera cartas y no pudiera descartarse).

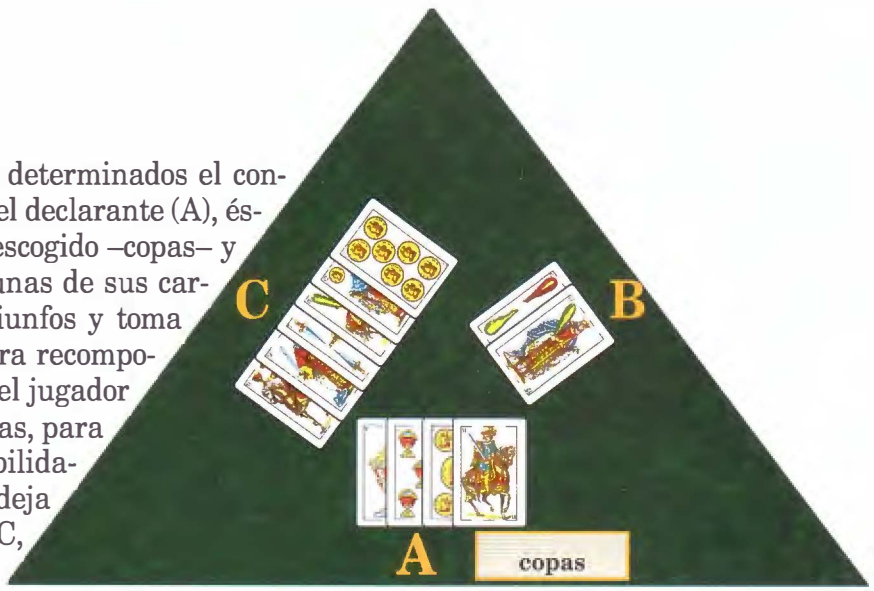
2 Los jugadores ordenan sus cartas y calculan el tipo de contrato que pueden subastar y qué palo les es más favorable como triunfo. Al ordenar las cartas, no hay que olvidar la posición de la espada y el basto (siempre el primer y tercer triunfo en los contratos con palo de triunfo; el segundo triunfo, la malilla dependerá del palo escogido como triunfo), ni tampoco el distinto orden de las cartas en los palos cortos y en los largos.

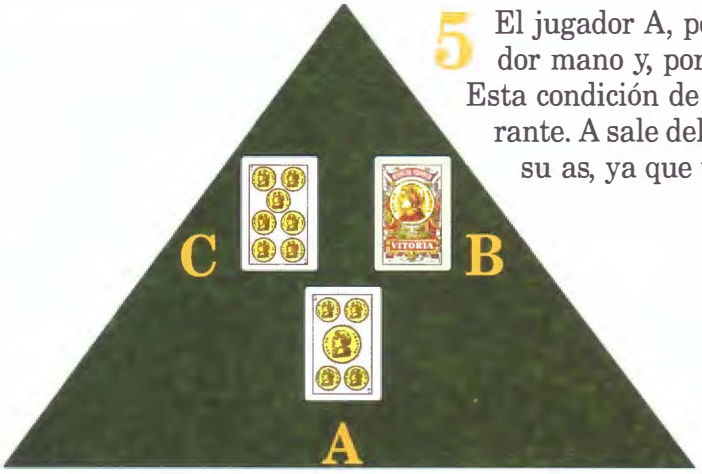




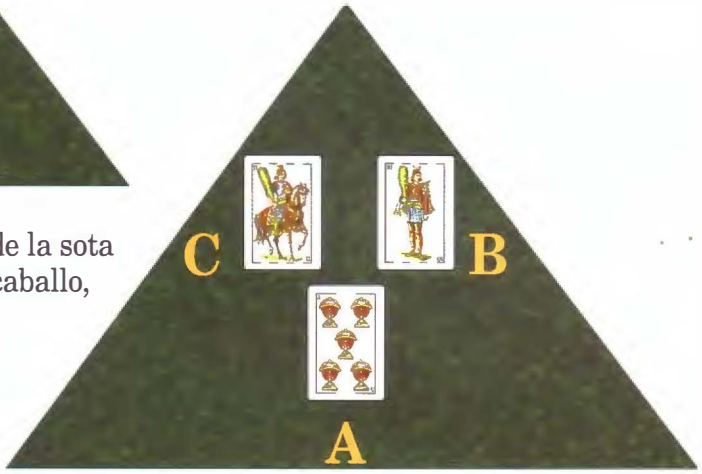
3 La primera subasta tiene lugar entre el jugador mano (A) y el de en medio (B). A declara «juego» pensando en jugar con el palo de copas como triunfo. B tiene cartas intermedias (demasiado bajas para un contrato de triunfo, demasiado altas para un contrato de nolo), por lo que pasa y el jugador A se convierte en el declarante entre A y B. A continuación, C entra en la subasta con A, pero pasa porque sus cartas son también intermedias.

4 Después de la subasta y determinados el contrato (entrada normal) y el declarante (A), éste anuncia el palo de triunfo escogido –copas– y procede a descartarse de algunas de sus cartas. Se queda sólo con los triunfos y toma cuatro cartas de la baceta para recomponer la mano. A continuación, el jugador B sólo se descarta de dos cartas, para indicar que tiene escasas posibilidades de defensa, por lo que deja más posibilidades al jugador C, que se descarta de seis cartas.

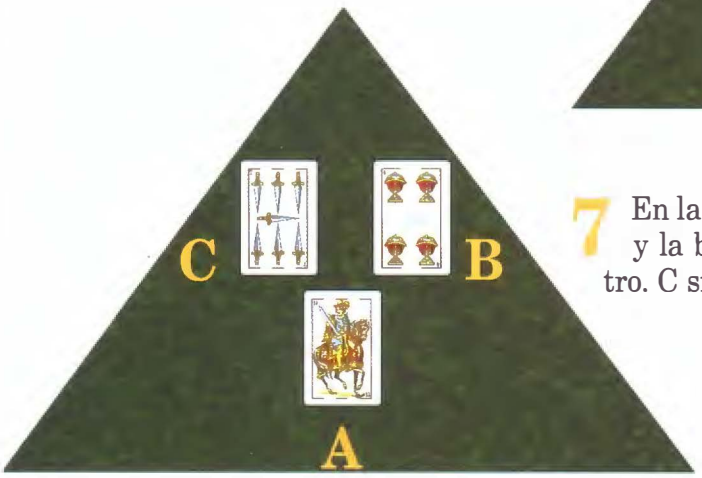




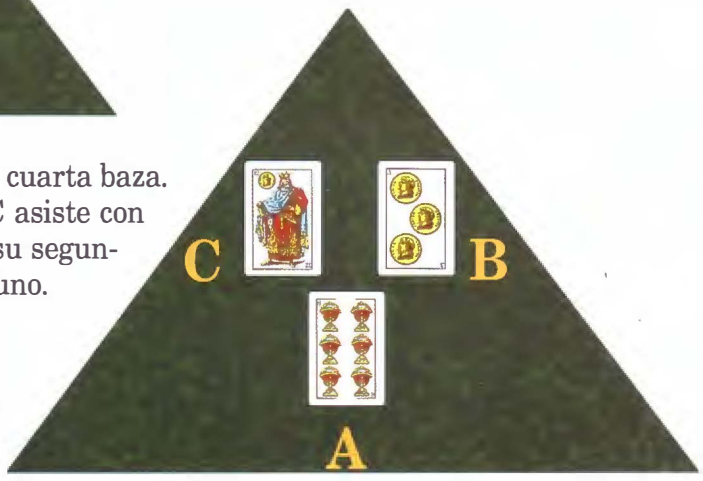
5 El jugador A, por estar a la derecha del dador, es el jugador mano y, por tanto, tiene la salida en la primera baza. Esta condición de mano no la pierde a pesar de ser el declarante. A sale del cinco de oros y la baza es ganada por B con su as, ya que todos los jugadores han servido.



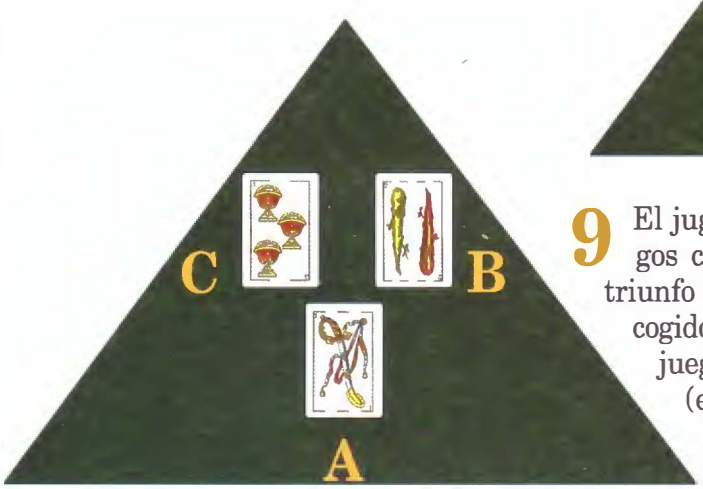
6 El jugador B sale en la segunda baza de la sota de bastos. El jugador C asiste con el caballo, mientras A falla y gana la baza.



7 En la tercera baza, A sale del caballo de espadas y la baza es ganada por B que falla con el cuatro. C sirve el siete.

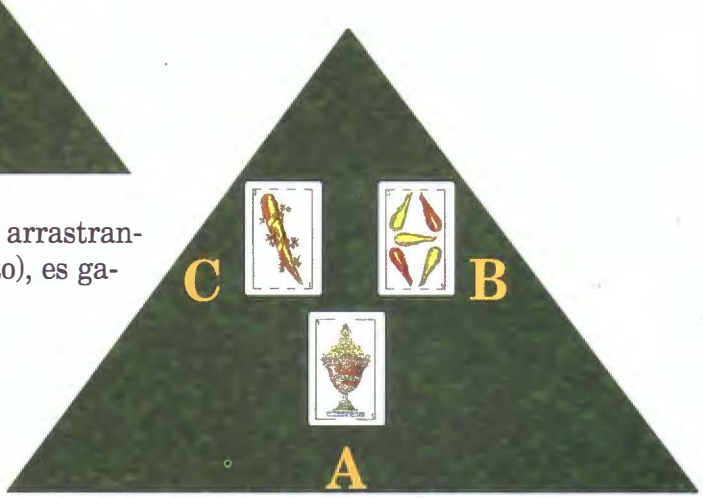


8 Vuelve a ser el turno de B de salir en la cuarta baza. Éste juega el tres de oros. El jugador C asiste con el rey y A falla con el seis, por lo que gana su segunda baza. A y B han ganado dos bazas cada uno.

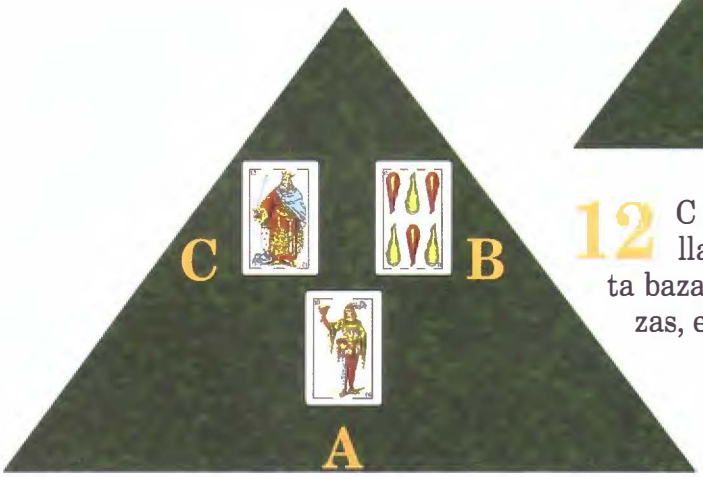


9 El jugador A arrastra con la espada (en los juegos con palo de triunfo el as de espadas es el triunfo más alto, independientemente del palo escogido). B no juega triunfo porque ya no tiene. C juega el tres de copas, que es su triunfo inferior (en los palos largos –copas y oros– el valor de las cartas del siete al dos aumenta al disminuir el índice).

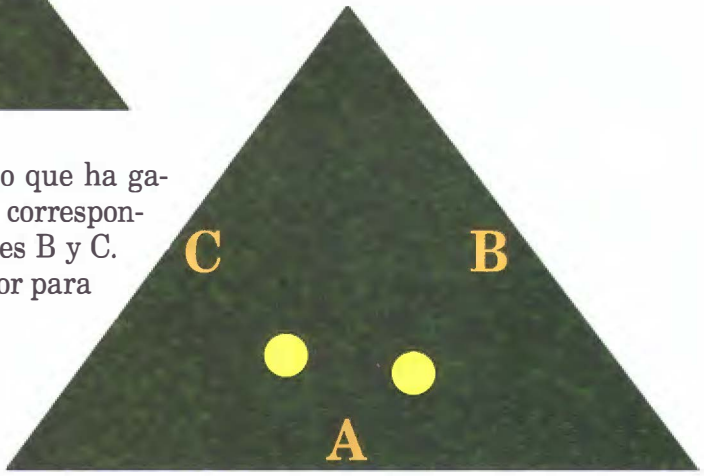
10 El jugador A sigue arrastrando. En esta sexta baza, lo hace con la malilla (el siete de copas). El jugador C asiste con el dos. El jugador A no ha conseguido capturar el basto, por lo que perderá una baza. Sin embargo, con ésta ya tiene cuatro bazas y espera ganar la quinta con uno de sus dos triunfos.



11 La séptima baza, en la que A sigue arrastrando (ahora con el as de copas o punto), es ganada por C con el basto (as de bastos).



12 C sale del rey de espadas y A gana la baza fallando con su diez de copas. Esta es la quinta baza de A. Como no puede ganar todas las bazas, el juego termina.



13 A ha conseguido cinco bazas, por lo que ha ganado su contrato y recibe el pago correspondiente (una ficha) por parte de los jugadores B y C. Ahora, el jugador A se convertirá en el dador para el siguiente lance de juego.

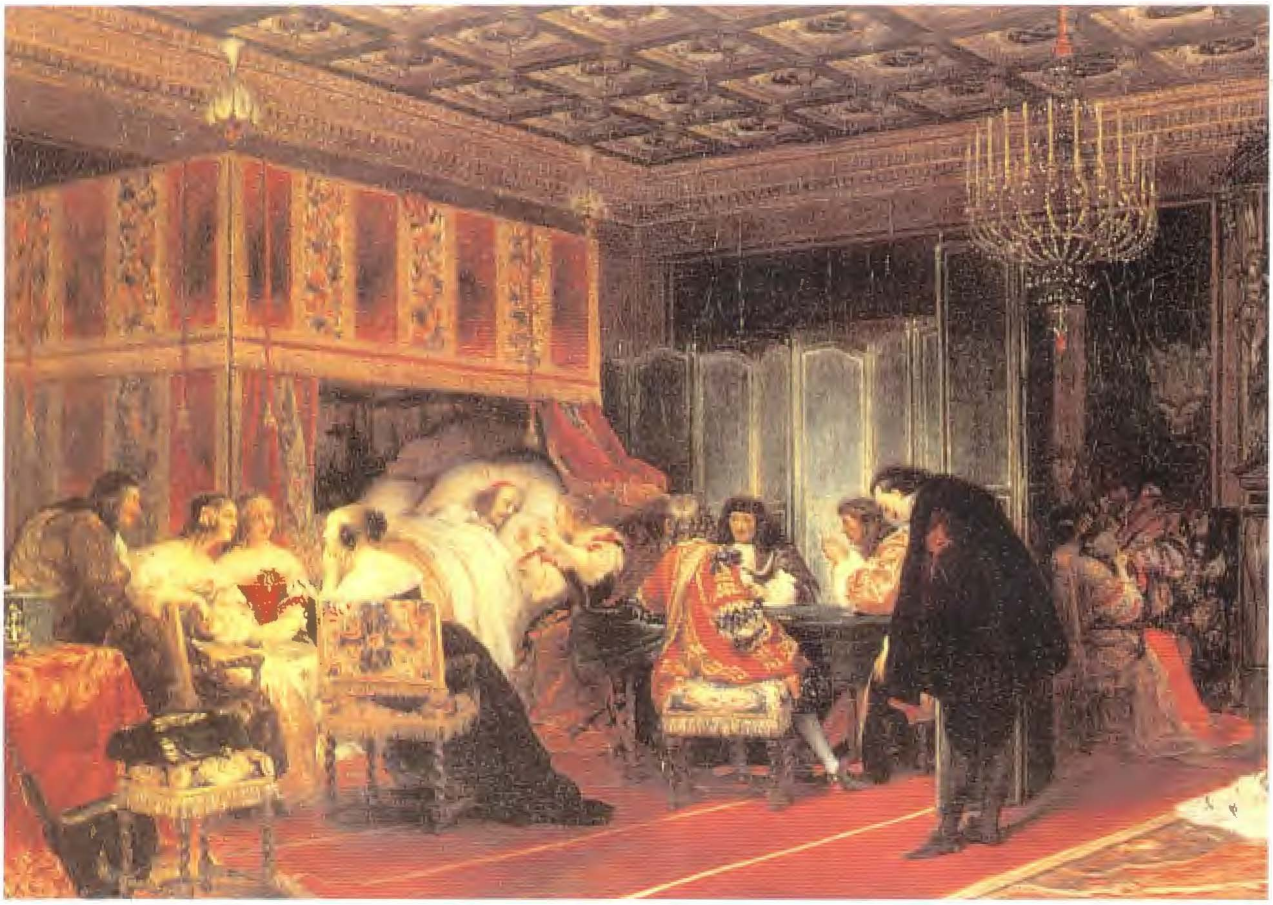
En cada mano o juego parcial de El Hombre, uno de los jugadores debe convertirse en el declarante y conseguir cumplir el contrato al que se ha comprometido. Los otros dos jugadores, unidos en una alianza eventual (ya que se romperá y se recompondrá en sucesivas manos), tratarán de jugar de común acuerdo para evitar que el declarante cumpla su propósito. Es muy importante que estos jugadores eviten ganar uno de ellos dos bazas y otro tres, ya que entonces el declarante tendrá suficiente con ganar cuatro bazas para cumplir su contrato. Un jugador con una mano defensivamente pobre lo indica tomando pocas cartas en el descarte.

SEVEN UP

Seven up es el nombre que, desde el siglo XIX, tiene en Estados Unidos un antiguo juego inglés (probablemente de origen holandés), llamado *all fours*, cuya mayor contribución a los juegos de cartas es haber proporcionado el nombre de *jack* para una de las figuras de los palos de la baraja inglesa.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir ganar 7 puntos con los diversos lances del juego.



«Muerte de Mazarino», por Paul Delaroche (1830).

Origen:
Inglaterra

Baraja:
inglesa

N° de naipes:
52

Jugadores:
2

Duración de la partida:
25 minutos

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
bazas con palo de triunfo

NÚMERO DE JUGADORES

El número usual de jugadores de una partida de seven up es de dos. También pueden participar cuatro jugadores formando dos parejas cuyos miembros se sientan frente a frente alternados con los de la otra pareja.
Puede, asimismo, disputarse la partida entre tres jugadores, que jugarán cada uno para sí.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al seven up se utiliza una baraja inglesa de 52 cartas completa.

VALOR DE LAS CARTAS

En el juego del seven up, algunas cartas tienen un cierto valor en puntos. Estas cartas son los ases y las tres figuras (jota, reina y rey) de cada palo. En cada palo, el valor de estas cuatro cartas es: as, 4 puntos; rey, 3 puntos; reina, 2 puntos; jota, 1 punto. El resto de cartas del palo no tiene ningún valor en puntos, por lo que en toda la baraja hay 40 puntos.

ORDEN DE LAS CARTAS

El orden de las cartas en cada palo es el usual de la baraja inglesa, con el as como carta superior. Así, de mayor a menor, el orden de las cartas es: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
En cualquier palo, una carta de la serie gana a cualquiera de las siguientes y es ganada por cualquiera de las anteriores. Así, el as gana a todos los naipes del mismo palo y no es ganado por ninguno, mien-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

alta Punto que se gana por tener la carta de triunfo más alta al inicio de la disputa de la mano.

arrastrar Salir de carta de triunfo.

asistir Jugar una carta del palo de salida.

baja Punto que se gana por tener el triunfo más bajo al inicio de la disputa de la mano.

baza Grupo de cartas, una de cada jugador, jugadas en cada turno del juego.

fallar Jugar carta de triunfo en lugar de una del palo de salida. En el seven up, está permitido fallar (a partir de la segunda baza), aunque se pueda asistir.

jota Punto que se gana por tener la jota de triunfo entre las cartas ganadas durante el juego.

mano Jugador de la izquierda del dador. Es el jugador que tiene la salida en la primera baza. También se llama mano al jugador que tiene la salida en las siguientes bazas. Una mano es también un juego parcial y, asimismo, el conjunto de cartas que tiene un jugador para disputarla.

salida (palo de) Palo de la carta jugada por el mano. Si no se juega triunfo, gana la baza la carta más alta del palo de salida.

triunfo (palo de) Palo privilegiado cuyas cartas ganan a todas las de los otros palos. Si en una baza aparece más de una carta de triunfo, gana la baza la carta de más valor.

tras que, por el contrario, el dos no gana a ninguna carta del mismo palo y es ganado por todas.

EL PALO DE TRIUNFO

En cada mano o juego parcial del seven up hay un palo al que se le da un valor especial, ya que permite ganar la baza a las cartas de los otros palos, independientemente del valor relativo que tengan. Es decir, una carta del palo de triunfo gana a cualquiera de los otros tres palos. Entre las cartas del palo de triunfo se da la misma relación que entre las cartas de un palo cualquiera.

El palo de triunfo se escoge después de la distribución de las cartas. El dador reparte seis cartas a cada jugador (de tres en tres) y da la vuelta a la siguiente del mazo. Si esta carta es una jota, el dador gana 1 punto (aunque no se acepte el palo como triunfo). El otro jugador puede aceptar el palo de la carta descubierta como palo de triunfo (en este caso, debe decir «es bueno») o rechazarlo («pido»).

Si el jugador mano acepta el palo como el de triunfo, ya puede jugarse la mano. Si pide, el dador puede rechazar esta petición y aceptar el palo marcado como palo de triunfo, pero el jugador mano se anota 1 punto. Si el dador acepta la petición del triunfo, da tres cartas más a cada jugador y descubre una nueva carta (si ésta es del mismo palo que la descubierta anteriormente, vuelve a dar otras tres cartas a cada jugador y descubre una nueva carta, ya que un palo rechazado no puede ser aceptado posteriormente como palo de triunfo). El jugador mano puede aceptar el palo de la carta descubierta como palo de triunfo o pedir. En este segundo caso, el dador puede rechazar la petición y aceptar él ese palo como triun-

SABÍA QUE...

EL CARDENAL MAZARINO MURIÓ JUGANDO A LAS CARTAS

El cardenal Mazarino (1602-1661) era muy aficionado a los naipes y a los juegos de cartas. Sucedió al cardenal Richelieu en el gobierno de Francia y fue también el tutor de Luis XIV. Para hacerle más fáciles las lecciones a éste, diseñó unas barajas didácticas que fueron realizadas por el académico Jean Desmarets (o des Marets). Se crearon cuatro series: «Le Jeu des Fables» (*El juego de las fábulas*), «Le Jeu des Rois» (*El juego de los reyes*), «Le Jeu de la Geographie» (*El juego de la geografía*) y «Le Jeu des Reynes Renommées» (*El juego de las reinas famosas*). En cada carta aparece un grabado (atribuido al artista florentino Stefano della Bella) y un pequeño texto de intención claramente didáctica.

La afición del cardenal Mazarino por los juegos de cartas era muy grande y, a pesar de ser un reconocido tramposo, en su mesa nunca faltaban jugadores deseosos de ganarse los favores del hombre más poderoso de Francia, aunque esto les acarrease un elevado coste monetario.

Paul Delaroche (o de la Roche; 1797-1856) fue uno de los más destacados pintores de la primera mitad del siglo XIX. Sus obras, basadas generalmente en acontecimientos históricos, le proporcionaron una gran fama en toda Europa. Sin embargo, tras su muerte, cayó en el olvido. Basándose en los testimonios de la época, Delaroche pintó al cardenal Mazarino en su lecho de muerte jugando a las cartas, ayudado por un compañero de juego que le sostiene los naipes y los juega de acuerdo con las indicaciones del moribundo cardenal. A pesar de su penosa situación, el cardenal Mazarino tiene los ojos brillantes por la emoción del juego. Los personajes que se mueven alrededor de la partida, entre ellos el embajador de España, muestran que la corte seguía girando en torno a Mazarino.

La afición por los juegos de cartas era general en la corte de Luis XIV. En este sentido, cabe mencionar a una de sus sobrinas, la duquesa de Mazarino. Esta mujer, después de la muerte del cardenal, heredó la extraordinaria cantidad de veinticinco millones de libras y se trasladó a vivir a Inglaterra. Allí perdió a las cartas toda su herencia, arruinándose por completo. Tras volverse loca, murió sola y en la más absoluta pobreza.

fo (el mano se anota 1 punto) o repartir tres nuevas cartas a cada jugador antes de descubrir una nueva carta para determinar el triunfo.

Cuando, finalmente, los jugadores acepten uno de los palos como el de triunfo, deberán descartarse de todas las cartas que tengan en exceso de seis para jugar la mano.

LAS BAZAS

El juego del seven up se desarrolla mediante una serie de seis bazas. Una baza es un grupo de cartas, una de cada jugador, jugadas en un mismo turno de juego.

El primer jugador en iniciar el juego es el jugador mano, que es el de la izquierda del dador. El juego se desarrolla de izquierda a derecha (sentido horario).

El ganador de una baza recoge las cartas y las coloca, boca abajo, en un montón delante suyo.

En la primera baza, es obligatorio servir carta del mismo palo que el jugador mano (*asistir*), pero no es necesario hacerlo con carta superior. En las bazas sucesivas, los jugadores pueden asistir o fallar, aunque tengan carta del palo de la carta inicial de la baza, pero no pueden jugar una carta de alguno de los otros dos palos (descartarse)

si pueden asistir, es decir, jugar carta del palo de salida.
Si el jugador mano sale de triunfo (*arrastra*), los siguientes jugadores deben jugar carta del palo de triunfo si tienen.
Cualquier infracción en el juego de las cartas se paga con 1 punto, que es ganado por el bando no infractor (si sólo juegan tres, el juego es individual, y el infractor es castigado con la pérdida de 1 punto).
Una baza es ganada por la carta de orden superior del palo de salida, si no hay carta de triunfo entre las de la baza. Si hay alguna carta de triunfo, gana la carta más alta de ese palo.

LOS PUNTOS

El dador gana 1 punto, si al volver la carta para marcar el triunfo ésta es una jota. Si no se acepta el triunfo, ganará otro punto por cada jota que se descubra como carta para marcar el palo, excepto en el caso de que el palo de esa jota haya sido rechazado anteriormente como palo de triunfo. Es decir, el dador sólo puntúa por las jotas como cartas que marcan el triunfo, si el palo de esas cartas no ha sido rechazado como palo de triunfo.
Si el jugador mano pide (rechaza el palo de la carta descubierta como triunfo) y el dador rechaza la petición (acepta el triunfo), el jugador mano gana 1 punto.
El resto de los puntos se ganan después de jugarse las seis bazas del juego, excepto los de pago por las infracciones cometidas durante las mismas.
Es importante tener en cuenta el orden en que se ganan los puntos, ya que cuando un jugador llega a 7 puntos gana el juego.
Los puntos del juego en disputa son:

Alta: el jugador que tenía el triunfo más alto de la mano gana 1 punto. Este jugador tendrá esta carta entre las que ha ganado.
Baja: el jugador que tenía el triunfo más bajo gana 1 punto. Esta carta puede estar entre las ganadas por el jugador que tenía esta carta o entre las de otro jugador.
Jota: el jugador que tiene la jota de triunfo entre sus cartas ganadas recibe 1 punto. Si esta jota es el triunfo más alto, su poseedor ganará 1 punto por la alta y otro por la jota. Si fuera el triunfo inferior, el ganador de la jota ganaría el punto de ésta, mientras que el poseedor original de la carta (que puede ser el mismo) ganaría el de la baja.
Juego: los jugadores cuentan el valor de las cartas que han ganado (as, 4 puntos; rey, 3 puntos; reina, 2 puntos; jota, 1 punto). El jugador o bando que ha ganado más puntos recibe 1 punto. Si hay empate, gana el jugador o bando no dador. Si son tres los jugadores y el empate es entre los dos jugadores no dadores, el punto no se adjudica.
Si sólo hay un triunfo en el juego, éste es a la vez el alto y el bajo y su poseedor gana 2 puntos. Si fuera la jota, esta carta ganaría la baza y su poseedor ganaría 3 puntos.

INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

El primer dador se determina por sorteo; por ejemplo, a la carta más alta. En los juegos siguientes, el turno de dar pasará en sentido horario, que es el sentido de juego del seven up.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

(de mayor a menor)	
As	4 tantos
Rey	3 tantos
Reina	2 tantos
Jota	1 tanto
Diez	0 tantos
Nueve	0 tantos
Ocho	0 tantos
Siete	0 tantos
Seis	0 tantos
Cinco	0 tantos
Cuatro	0 tantos
Tres	0 tantos
Dos	0 tantos

Después de que el dador ha dado seis cartas a cada jugador, descubre la siguiente carta para que el jugador mano acepte o pida. Si juegan tres o cuatro jugadores, sólo miran sus cartas el jugador de la izquierda del dador o jugador mano y el dador hasta que esté determinado el triunfo. Únicamente estos dos jugadores recibirán cartas adicionales hasta la determinación del triunfo.

Si el jugador mano acepta el triunfo, ya se puede empezar a jugar la mano; si pide, el dador puede rechazar la petición del mano o aceptarla. Si el dador la rechaza, el mano gana 1 punto y el palo de triunfo es el palo de la carta descubierta; si la acepta, da tres cartas al mano y tres a sí mismo y descubre la siguiente carta, para repetir el proceso de aceptación del triunfo. Un triunfo rechazado no puede ser aceptado posteriormente.

Una vez determinado el triunfo, el dador y el mano reducen el número de sus cartas a seis para iniciar el juego.

Cuando el dador descubre una jota para marcar el triunfo gana 1 punto, aunque no se acepte el palo como triunfo, a menos que el palo de la jota haya sido rechazado como palo de triunfo. Si, gracias a este punto, el dador llega a los 7 puntos, ganará la partida sin necesidad de seguir jugando.

Cuando el dador rechaza la petición del mano (con lo que acepta el triunfo), el mano recibe 1 punto. Asimismo, si gracias a ese punto alcanza los 7 puntos, habrá ganado la partida sin necesidad de seguir jugando la mano. Por ello, el dador deberá tratar de no conceder este punto al mano, aunque tenga una buena mano para ganar bazas con ese triunfo (el punto de juego es el último que se cuenta).

Una vez determinado el palo de triunfo y reducidas las manos a seis cartas, se inicia el juego de las seis bazas, con el juego de una de sus cartas por parte del mano.

Jugadas las seis bazas, los jugadores proceden al recuento de los tantos ganados y de los puntos que les corresponden por la baza.

EL TANTEO, LA ANOTACIÓN Y EL GANADOR

Terminada la mano, los jugadores se anotan los puntos que les corresponden, por este orden: *alta* (el que tenía en su mano el triunfo más alto gana 1 punto), *baja* (el que tenía en su mano el triunfo más bajo gana 1 punto), *jota* (el que ha ganado la jota de triunfo gana 1 punto), *juego* (el que tiene más tantos del valor de las cartas de sus bazas gana 1 punto).

Estos puntos se cuentan en el orden indicado. Si durante el recuento un jugador alcanza los 7 puntos, ya ha ganado, sin necesidad de terminar el recuento.

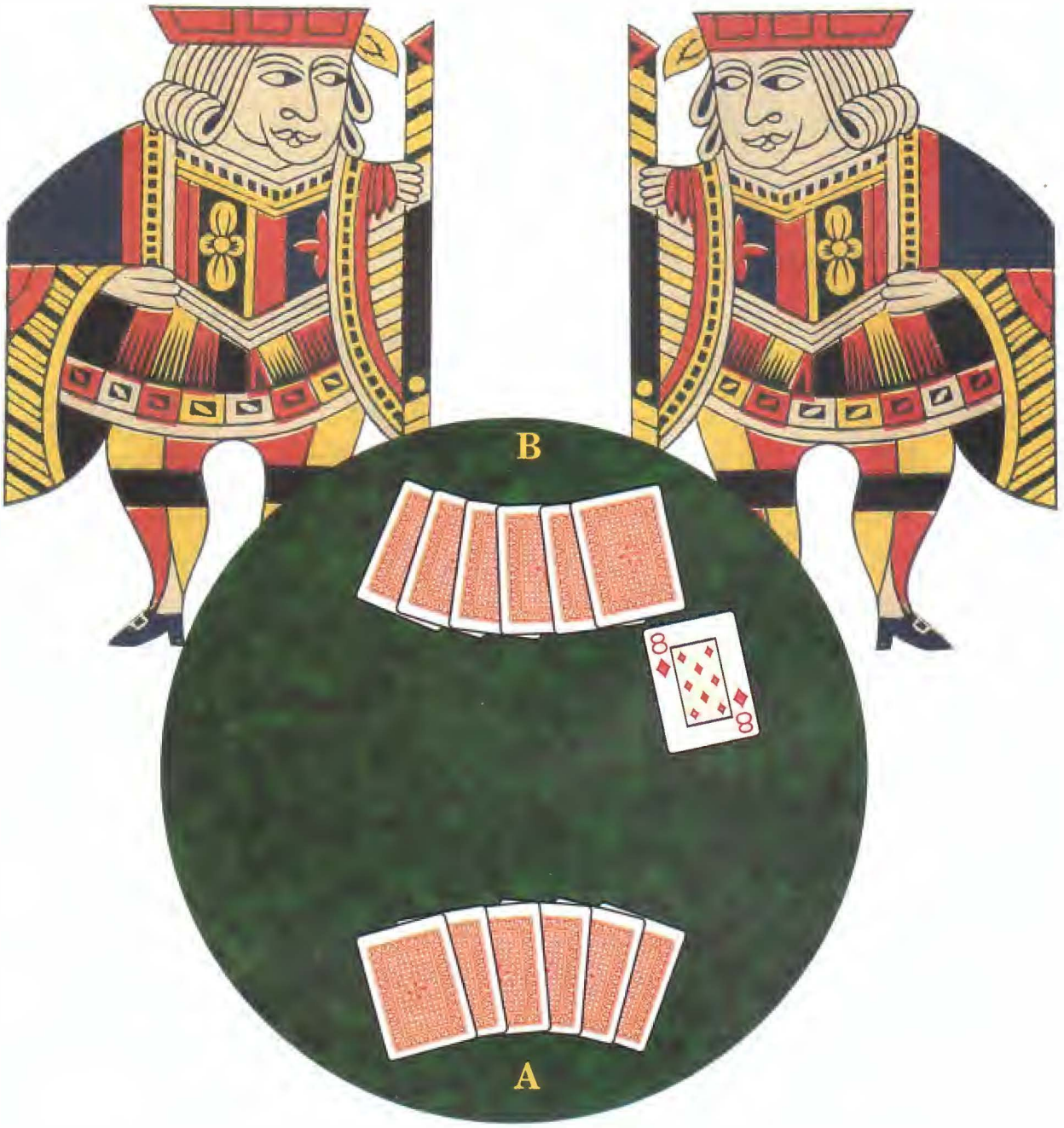
Cuando son dos o tres los jugadores, la anotación es individual. Cuando el juego es por parejas, el tanteo es para la pareja.

El modo más práctico de llevar la anotación es por medio de fichas que los jugadores toman de un plato común, para ir indicando los puntos ganados por cada uno de ellos (en el caso de las parejas, sólo uno de los jugadores toma las fichas de los dos jugadores).

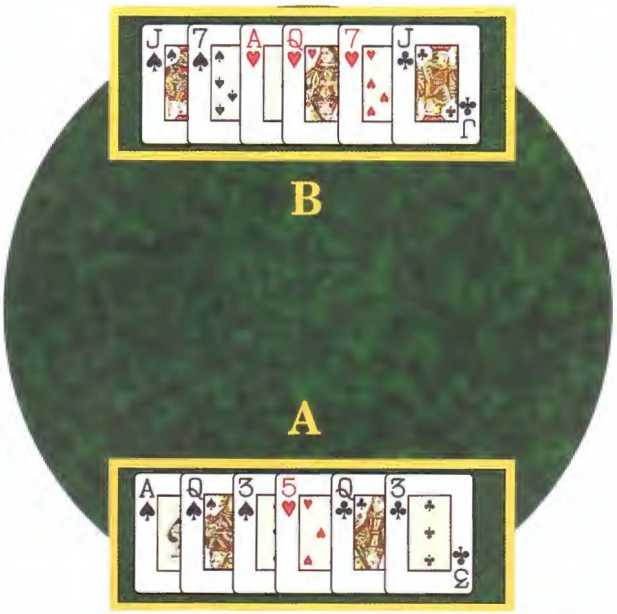
El ganador es el primer jugador o pareja que alcanza los 7 puntos en cualquier momento durante el curso del juego.

PARTIDA COMENTADA

El seven up es un juego de bazas, cuya principal dificultad radica en la elección inicial del triunfo, ya que ésta no depende sólo de la carta que se descubre del mazo, sino también de que los jugadores (primero el mano, luego el dador) acepten ese palo como triunfo. Dado que al principio los jugadores tienen en su poder únicamente seis de las 52 cartas del mazo, es muy probable que la primera carta descubierta no les convenga.

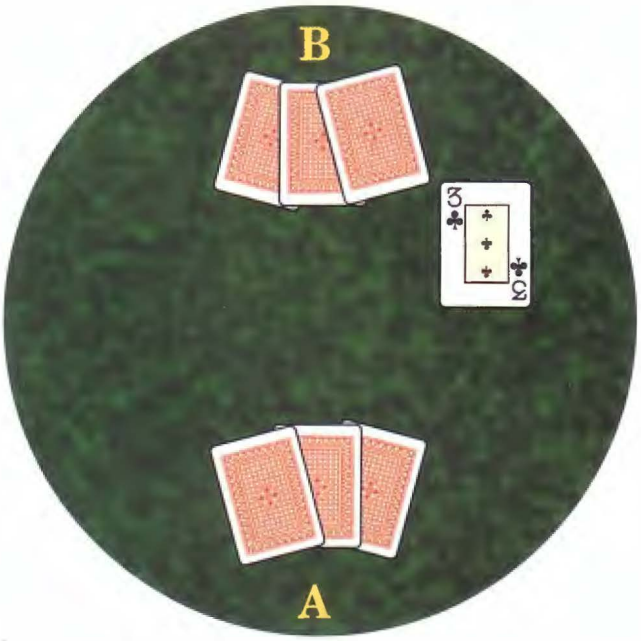


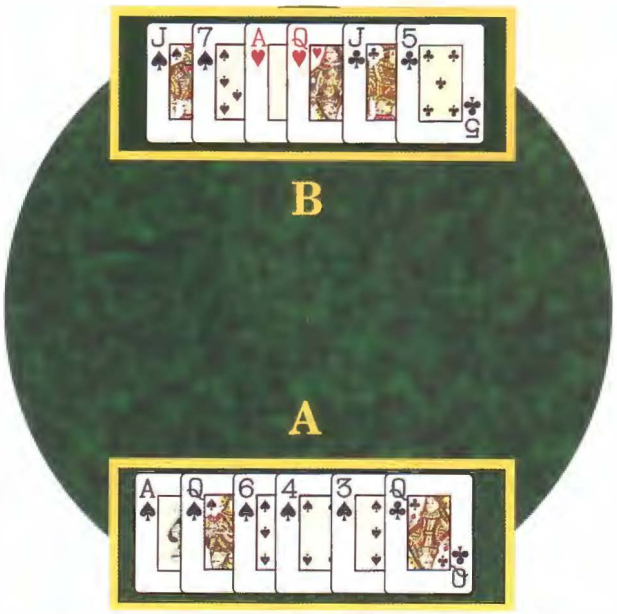
1 El jugador B ha repartido seis cartas a los dos jugadores de la partida (él y A, el mano), en dos grupos de tres cartas cada uno, y ha descubierto la siguiente del mazo para señalar el palo de triunfo. Ahora los jugadores deberán estudiar sus cartas y decidir si el palo indicado les conviene como triunfo.



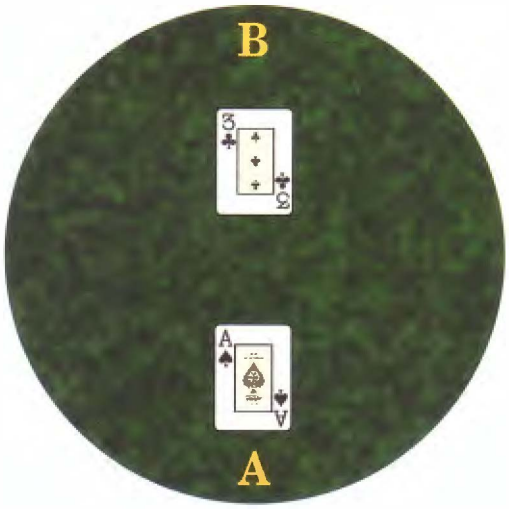
2 A y B ordenan sus cartas. Como puede observarse, no tienen ninguna carta de diamantes, por lo que no escogerán este palo como triunfo. A, el mano, «pide», lo que significa que quiere otro palo. B «acepta» la petición de A.

3 B procede a un reparto auxiliar de tres nuevas cartas a cada jugador, antes de descubrir una nueva carta para señalar el posible triunfo. Si esta carta fuera de diamantes, se procedería directamente a un nuevo reparto, puesto que un palo ya rechazado no puede ser elegido posteriormente como triunfo.

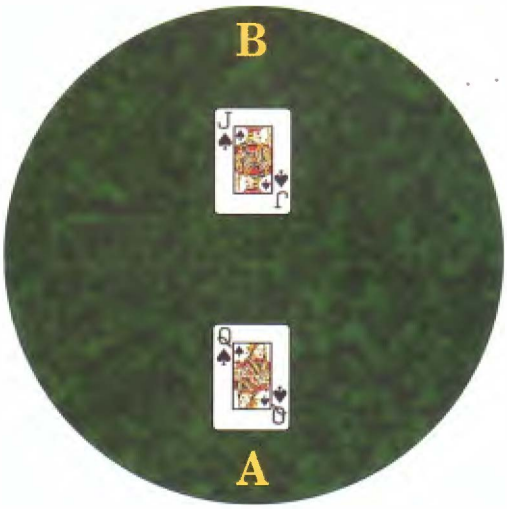




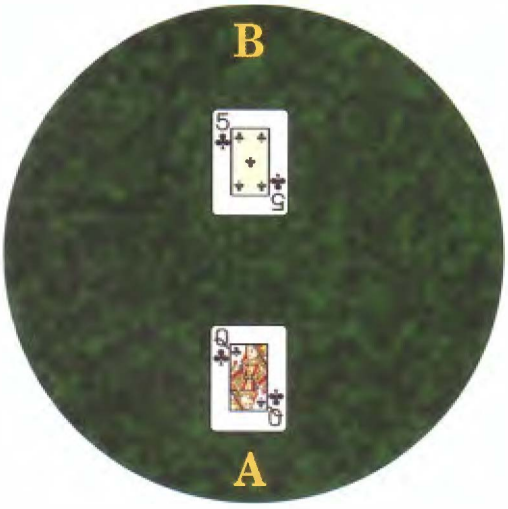
4 Tras aceptar A el palo de picas, los dos jugadores reducen sus cartas a seis, que son las necesarias para jugar la mano.



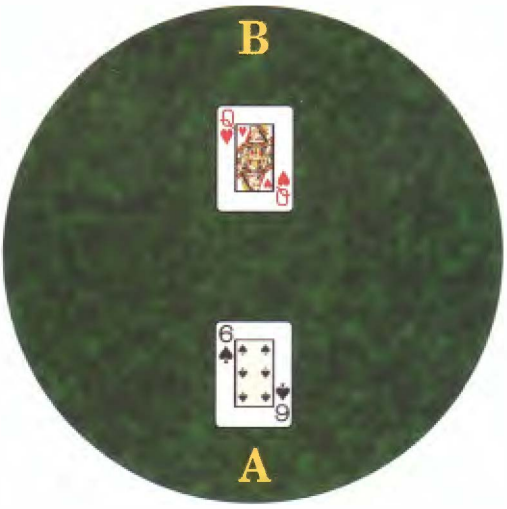
5 El jugador A empieza el juego de las bazas arrastrando con su as de triunfo. A continuación, el jugador B sirve el siete de picas.



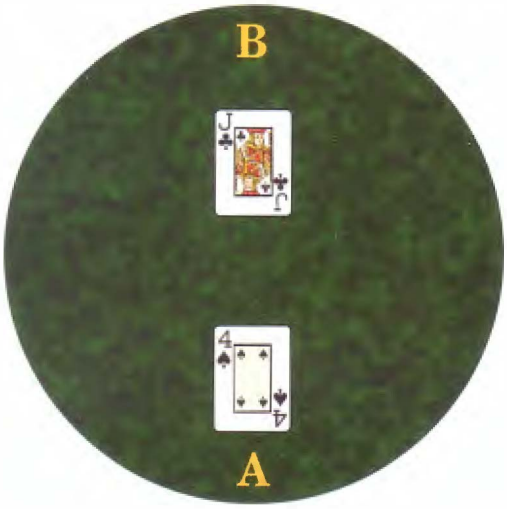
6 En la segunda baza el jugador A sigue arrastrando. Ahora con la reina (ya que sabe que B no tiene el rey, puesto que ésta ha sido la carta que ha marcado el triunfo). Como B sólo tiene la jota de triunfo, debe servir esta carta, con lo que A ganará el punto de la jota.



7 Dado que si B gana la baza de tréboles con el as, sólo ganará 6 puntos (4 del as y 2 de la reina), el jugador A, que ya ha ganado 7 puntos (as, reina y jota de triunfo), está seguro de ganar el punto del juego. Por ello, no sería necesario seguir jugando las bazas.

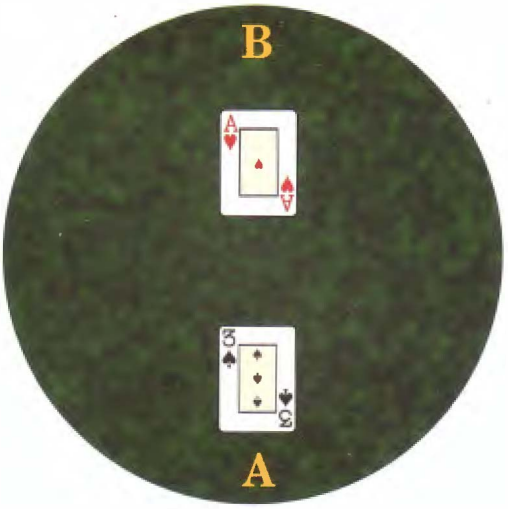


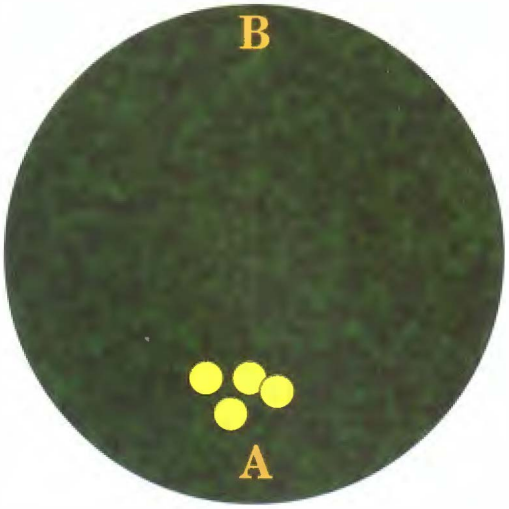
8 Después de jugar su carta de tréboles, a A sólo le quedan triunfos. A podría, entonces, mostrar sus tres cartas de triunfo con las que ganará las tres últimas bazas. Juega el primero de los triunfos y, a continuación, B pone la reina de corazones.



9 El jugador A juega su penúltimo triunfo y B juega la jota de tréboles, quedándose con el as de corazones para tratar de ganar la última baza (aunque no podrá ganar el punto de juego).

10 El jugador A juega su último triunfo y B pierde su as de corazones.





11 A obtiene el punto de la alta (as de triunfo), de la baja (tres de picas), de la jota (ha ganado la jota de picas) y el de juego (sin discusión, ya que ha ganado todas las bazas y, por tanto, todos los puntos de las cartas).

Es durante los descartes para reducir la mano a seis cartas cuando el jugador tiene la posibilidad de preparar su estrategia de juego. El jugador que elige el triunfo deberá quedarse con todos los triunfos que tenga (es decir, no debe descartarse de ninguno de ellos). Debe, asimismo, procurar que el resto de cartas sea de un solo palo (o sea, quedarse fallo de dos palos). Si no le es posible quedarse fallo de dos palos, deberá quedarse, por lo menos, fallo de uno de ellos. En cambio, el otro jugador deberá decidir entre quedarse con una carta alta de cada palo o acertar fallar el palo del contrario.

LA PEREJILA

La perejila es un juego de naipes de la familia del Pope Joan, el bog y el poch, derivado del juego del «enano amarillo», en el que se disputan diversos lances representados sobre un tablero donde se colocan las puestas de los jugadores. Una de las características de este juego es la de contar con una carta de valor especial, la *perejila*, que actúa como comodín. Es uno de los juegos más antiguos con comodín, pues ya se jugaba en el siglo XVIII, aunque, a diferencia del posterior joker, el comodín no era una carta extra.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar uno o más de los diversos lances de los que se compone el juego y que se encuentran representados en el tablero auxiliar.

«Jugando en las trincheras», dibujo de Georges Leroux para *L' illustration* (1915).

Origen: **España**
Baraja: **española**
N° de naipes: **40**
Jugadores: **hasta 13**
Duración de la partida: **deben establecerla los jugadores**
Dificultad: ♣
Tipo de juego: **azar**

NÚMERO DE JUGADORES

En una partida de la perejila pueden participar hasta trece jugadores, si se utiliza la baraja española de 40 cartas. Si se juega con la baraja de 48 cartas, pueden participar dos o tres jugadores más, a los que se puede añadir un decimoséptimo jugador si la baraja empleada es la inglesa o la de poker español. Cada jugador juega individualmente, es decir, para sí mismo.

TIPO DE BARAJA

La perejila se suele jugar con la clásica baraja española de 40 cartas (sin ochos ni nueves). Sin embargo, si los jugadores son más de trece, puede utilizarse una baraja francesa o inglesa o una de poker español.
Si se utiliza una baraja de signos franceses, todo lo que se indique en el juego para el palo de oros, deberá entenderse que es para el palo de diamantes.

VALOR DE LAS CARTAS

En la perejila, las figuras (rey, caballo y sota) valen 10 puntos cada una, cualquiera que sea su palo. El valor de los ases depende de la conveniencia del jugador. Así, pueden valer 11 puntos o 1 punto. El resto de las cartas tiene el valor marcado por su índice.

ORDEN DE LAS CARTAS

El orden de las cartas sirve para formar escaleras o secuencias de cartas consecutivas. En la perejila, el orden de las cartas es el indicado por su índice, es decir, as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete (ocho, nueve, si se juega con baraja de 48 cartas), sota (10), caballo (11) y rey (12).

LA PEREJILA

El siete de oros (o el nueve de oros, cuando se juega con baraja de 48 cartas; por otra parte, cuando se

juega con baraja de 52 cartas, la perejila sigue siendo el nueve de oros si la baraja es de poker español, o el nueve de diamantes si es de signos franceses) puede utilizarse como comodín, es decir, como la carta que más le convenga al jugador. Sin embargo, una vez que éste le ha dado un determinado valor en una mano, ya no puede variarlo a lo largo de la misma, salvo en el *lance de la flor*.

LANCES DEL JUEGO

En una mano, cada uno de los jugadores recibe dos cartas boca abajo o tapadas y una carta descubierta. Con estas tres cartas se disputan los ocho lances de los que consta cada mano: *punto*, *as de oros*, *mayor de espadas*, *flor*, *escalera*, *parejas*, *no diez* y *treinta y una*. Cada uno de estos lances está representado en un tablero rectangular de nueve casillas, en el que un jugador, llamado *interventor*, distribuye las fichas de las puestas.

Punto. Gana el lance del punto el jugador que recibe el primer as como carta descubierta. Si no hubiera ningún as entre las cartas descubiertas, ganaría el punto el que hubiera recibido el primer rey y, en defecto también de éste, el primer caballo, la primera sota... En este lance sólo intervienen las cartas descubiertas. Gana la carta más alta y, a igualdad de valores, la del mano (o jugador siguiente del dador) o la del jugador más cercano a éste (siguiendo el orden de reparto de las cartas). Si se tiene la perejila entre las cartas descubiertas, puede dársele el valor de as para ganar el lance. Sin embargo, esto sólo es posible si no hay otro as o si el jugador con la perejila ha recibido esta carta antes que el jugador con el as.

As de oros. Gana el jugador que tiene el as de oros entre sus dos cartas tapadas, que debe mostrarlo para ganar las fichas de este lance. Si ningún jugador tiene el as de oros tapado –bien porque no haya sido repartido, bien porque esté entre las cartas destapadas–, el que tenga la perejila puede hacerla valer de as de oros y ganar este lance. Cuando un jugador tiene la perejila, sólo puede utilizarla como as de oros si ningún jugador tiene esta carta entre sus dos cartas tapadas. Después de utilizarla como as de oros para este lance, la perejila tendrá este valor para el resto de la mano.

Mayor de espadas. Gana este lance el jugador que tiene entre sus cartas no la carta superior del palo de espadas (que sería el rey), sino la carta con más espadas del juego, es decir, el siete (o el nueve, cuando se juega con baraja de 48 cartas). En su defecto, gana el seis de espadas, o el cinco... Si no se ha utilizado la

VOCABULARIO ESPECÍFICO

escalera Tres cartas consecutivas de cualquier palo.
flor Tres cartas del mismo palo.
mano Juego parcial, comprendido entre dos repartos. Primer jugador después del dador.
mayor de espadas La carta con mayor número de espadas.
perejila El siete o el nueve de oros (según se juegue con baraja de 40 o 48 cartas).
punto La carta de mayor valor de las cartas descubiertas de los jugadores.
tururú Tres cartas del mismo índice. El *tururú real* es el formado por dos sietes y la perejila.
vestir Colocar las puestas correspondientes en el tablero al inicio de la mano.

SABÍA QUE...

... NO ES LO MISMO UN COMODÍN QUE UN JOKER

Un comodín es una carta de la baraja a la que se le da la propiedad de poder ser usada en lugar de otra carta. Por ejemplo, la *perejila* (el siete o el nueve de oros, según se utilice un mazo de 40 cartas o uno de 48 o 52) es un comodín en el juego del mismo nombre.

Un comodín puede ser una de las cartas de uno de los cuatro palos de la baraja, o bien una carta extra que se ha añadido a ella.

Estas cartas que se añaden a la baraja, generalmente para ser utilizadas como comodines, son los jokers. Dichas cartas se utilizan, por ejemplo, en el poker cuando se juega con comodines.

En algunos casos, como en la «batalla con comodines», el joker no es un comodín, es decir, no sustituye a ninguna otra carta, sino que se utiliza como carta superior.

En determinados juegos, como la canasta y sus derivados, para formar combinaciones de cartas se utilizan como comodines tanto cartas de los palos (los doses) como jokers.

perejila como as de oros, puede usarse como siete de espadas y mantiene este valor durante el resto de la mano.

Flor. Este lance se gana reuniendo tres cartas del mismo palo que no sean figuras. Si hubiera más de un jugador con esta combinación, ganará aquel cuyas cartas sean de más valor. Si hubiera empate, ganaría el mano o el más cercano a éste. El jugador que tiene la perejila sólo puede optar a la flor si sus otras dos cartas son de oros, aunque haya utilizado anteriormente la perejila como siete de espadas. Si el jugador que tiene flor con la perejila (tres cartas de oros) debe disputar este lance a otro jugador que también tiene flor, dará a la perejila el valor de 10 tantos, es decir, el mismo de las figuras. Por otra parte, este jugador, si no lo ha hecho antes de la flor, puede utilizar en un lance posterior la perejila como comodín; es decir, el jugador que tiene la perejila, si tiene otras dos cartas de oros, puede disputar la flor sin que la perejila pierda ninguna de sus propiedades de comodín.

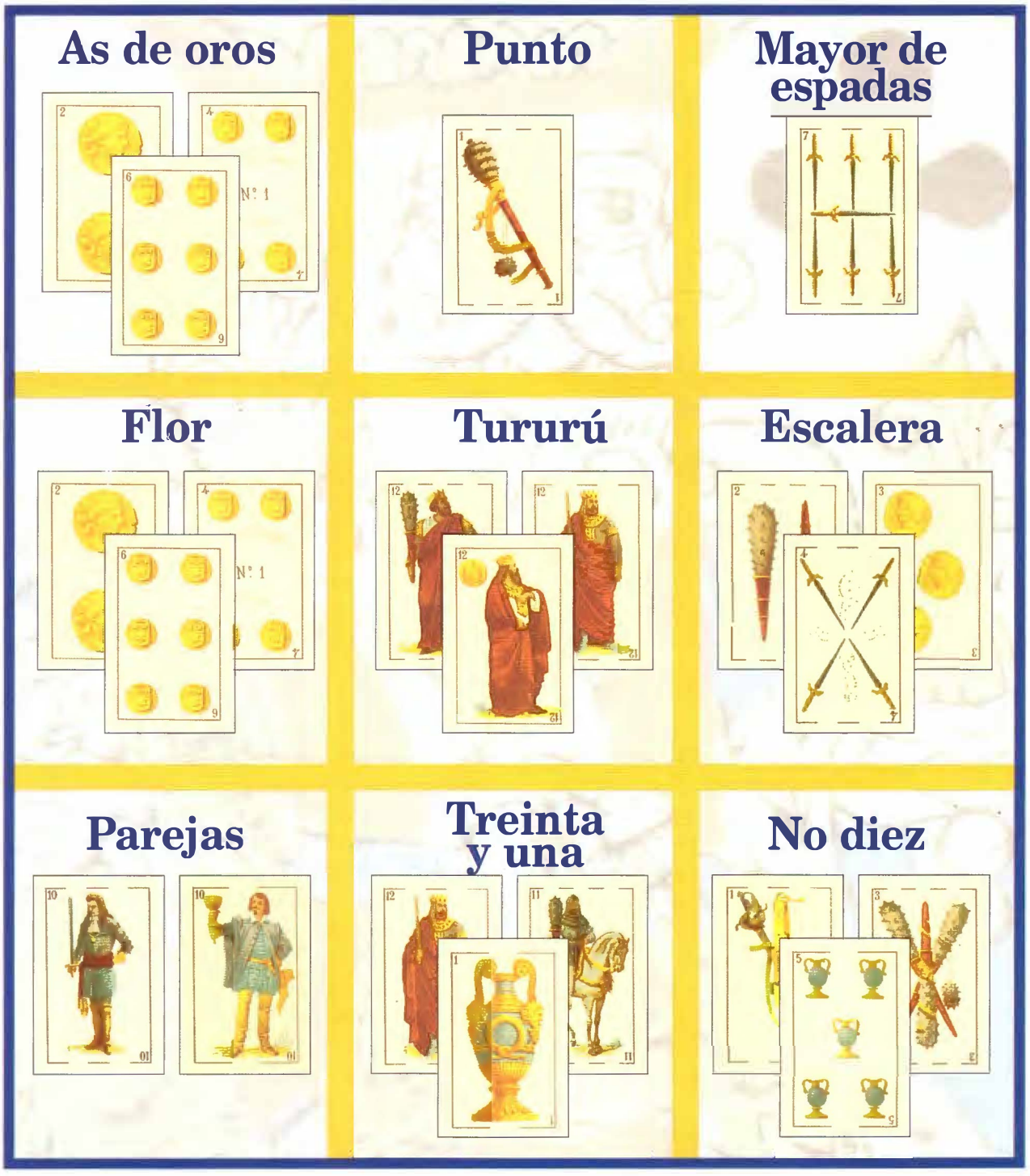
Escalera. Para ganar este lance hay que tener tres cartas consecutivas, sin que importe su palo. En la baraja de 40 cartas, el siete y la sota son cartas consecutivas (aunque no lo sean sus índices). Por otra parte, el as puede ser la carta inferior y formar la escalera as dos-tres, o la superior para formar la escalera caballo-rey-as.

El jugador que tenga la perejila podrá utilizarla por la carta que le convenga, si no le ha dado un valor particular en un lance anterior (distinto de la flor).

Parejas. Gana este lance el jugador que tiene dos cartas del mismo índice. Si hay varios jugadores que tienen un par de cartas del mismo índice, gana aquél cuya pareja está formada por cartas más altas. De persistir el empate, gana el jugador mano o el más cercano a éste. Si la perejila no se ha usado anteriormente, ésta puede usarse para representar la carta que se desee.

No diez. Para ganar este lance se precisa que el valor total de las tres cartas del jugador no llegue a los 10 puntos. Si hay más de un jugador cuyas tres cartas no llegan a los 10 puntos, gana aquél cuyo valor total de las cartas sea el más bajo. Como en todos los lances, la perejila –si no se ha usado antes para otra carta– puede representar la carta que se desee y, a igualdad de puntuación menor entre dos jugadores, gana el jugador mano o el más cercano a él.

Treinta y una. En este lance, gana el jugador cuyas cartas suman 31 puntos o bien se acercan más a este valor, sin sobrepasarlo. Para este lance, los jugadores pueden pedir



más cartas al dador, que se las dará de una en una boca arriba, hasta que el jugador no quiera más. Si el valor de las cartas del jugador supera los 31 puntos, quedará eliminado del lance. Si son muchos los jugadores en juego y hay pocas cartas, los jugadores, empezando por el dador, anuncian el valor de sus cartas (para no olvidarlo, puede anotarse) y las entregan al dador para que éste, después de barajarlas, dé cartas a quien las pida.

Tururú. Hace *tururú* el jugador que reúne tres cartas del mismo índice. Con el tururú se ganan todos los lotes, incluso el punto que ya se ha cobrado (el jugador que lo ha he-

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

(de mayor a menor)

As*	11 puntos
Rey	10 puntos
Caballo	10 puntos
Sota	10 puntos
Nueve**	9 puntos
Ocho**	8 puntos
Siete	7 puntos
Seis	6 puntos
Cinco	5 puntos
Cuatro	4 puntos
Tres	3 puntos
Dos	2 puntos
As*	1 punto

* El as puede valer 11 puntos o sólo 1 punto, según convenga al jugador.
** Sólo si se juega con la baraja española de 48 cartas

cho deberá dar lo ganado al jugador que tiene tururú), de modo que el jugador que tiene tururú gana el importe de todos los lances y éstos ya no se disputan. También puede ganarse este lance con dos cartas iguales y la perejila. El *tururú real* (dos sietes –incluso con baraja de 48 cartas– y la perejila) tiene preferencia sobre los otros. También puede establecerse un pago adicional para recompensar al jugador con tururú real (por ejemplo, dos fichas extras por jugador).

EL INTERVENTOR

Los participantes en el juego eligen a uno de ellos como interventor o encargado de controlar las fichas y el desarrollo de las puestas de los jugadores. Éstas pueden ser de una ficha por parte de cada jugador en cada casilla del tablero. El interventor puede, no obstante, variar estas puestas o bien redistribuirlas cuando crezcan mucho sin que ningún jugador consiga ganarlas.
En algunos juegos, el interventor también se encarga de dar las cartas. En este caso, el cargo de interventor debe ir asociado al de dador e ir pasando de jugador en jugador siguiendo el orden de juego que se utilice, para evitar que sólo uno de los jugadores monopolice las ventajas del jugador mano.

INICIO DEL JUEGO

Para empezar la partida, se establece quién será el interventor, el importe de las puestas y se sorteará el dador. Los jugadores *vestirán* el tablero, es decir, colocarán las puestas acordadas en él. Tras esto, el juego estará dispuesto para iniciarse.

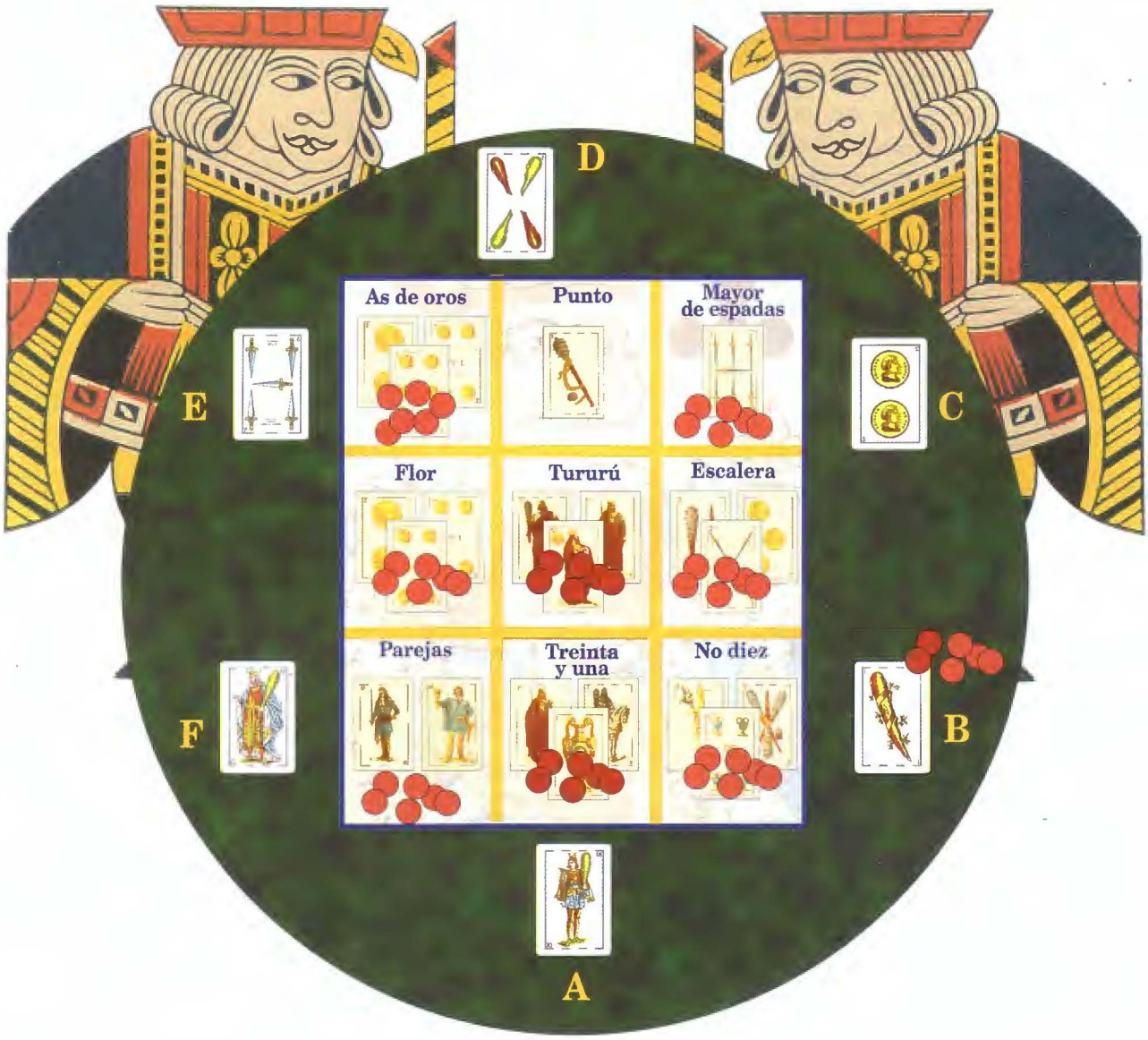
DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador al que le corresponde dar las cartas baraja bien el mazo y lo da a cortar al jugador de su izquierda (si se juega en sentido antihorario).
A continuación, dará una carta descubierta a cada jugador. El primero que ha obtenido un as –o bien, en su defecto, la carta más alta– gana las puestas del lance de punto.
Después, el dador da dos cartas boca abajo a cada jugador. Si alguno de ellos tiene tururú, es decir, tres cartas del mismo índice (pudiendo ser una de ellas la perejila), gana todos los lances, incluso el de punto, que le deberá ser pagado por el jugador que lo ha ganado anteriormente.
En caso de que ningún jugador tenga tururú, el interventor irá pagando los sucesivos lances del juego (as de oros, mayor de espadas, flor, escalera, parejas y no diez) a los jugadores que les corresponda.
Tras estos lances, se jugará la treinta y una. En este lance, el dador deberá dar las cartas extras, boca arriba, que le sean solicitadas por los jugadores.
Una vez disputado el lance de la treinta y una, terminará la mano y los jugadores deberán vestir el tablero para la siguiente.

La perejila es un juego de puro azar en el que el jugador sólo puede hacer su puesta y esperar que le toquen las cartas «ganadoras», de un modo similar al juego de la lotería o la ruleta.
La única posibilidad de «juego» es para el jugador que tenga la perejila, que deberá decidir cuidadosamente qué valor quiere darle y qué momento es el mejor para usarla, puesto que una vez que se le ha dado un determinado valor, éste ya no puede variarse en el resto de la mano.

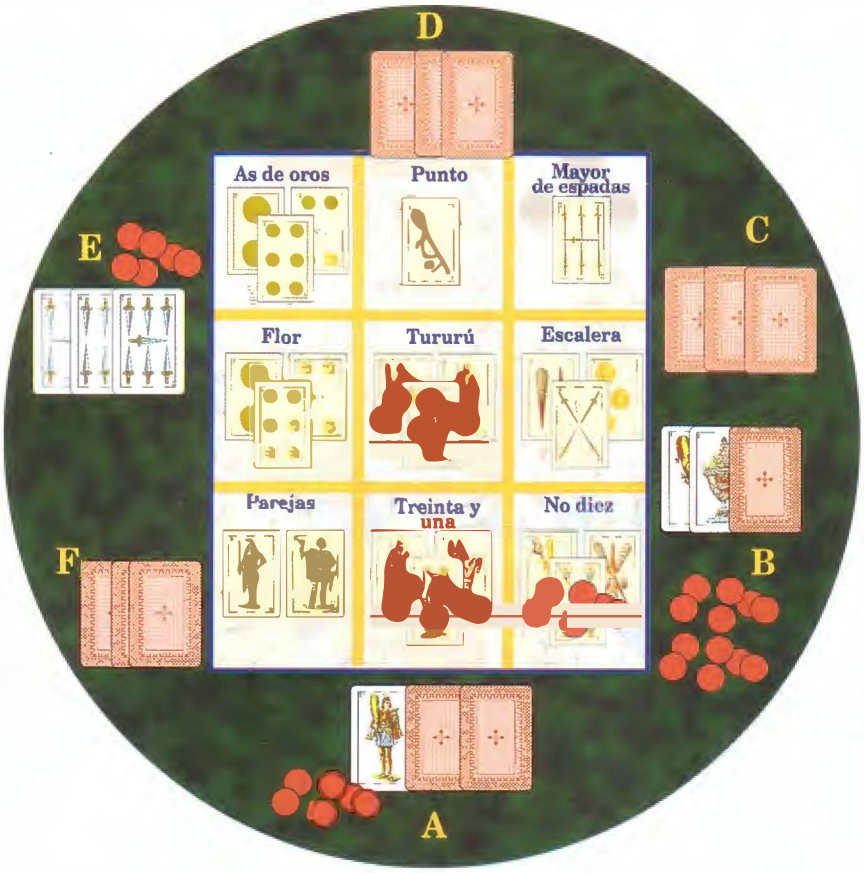
PARTIDA COMENTADA

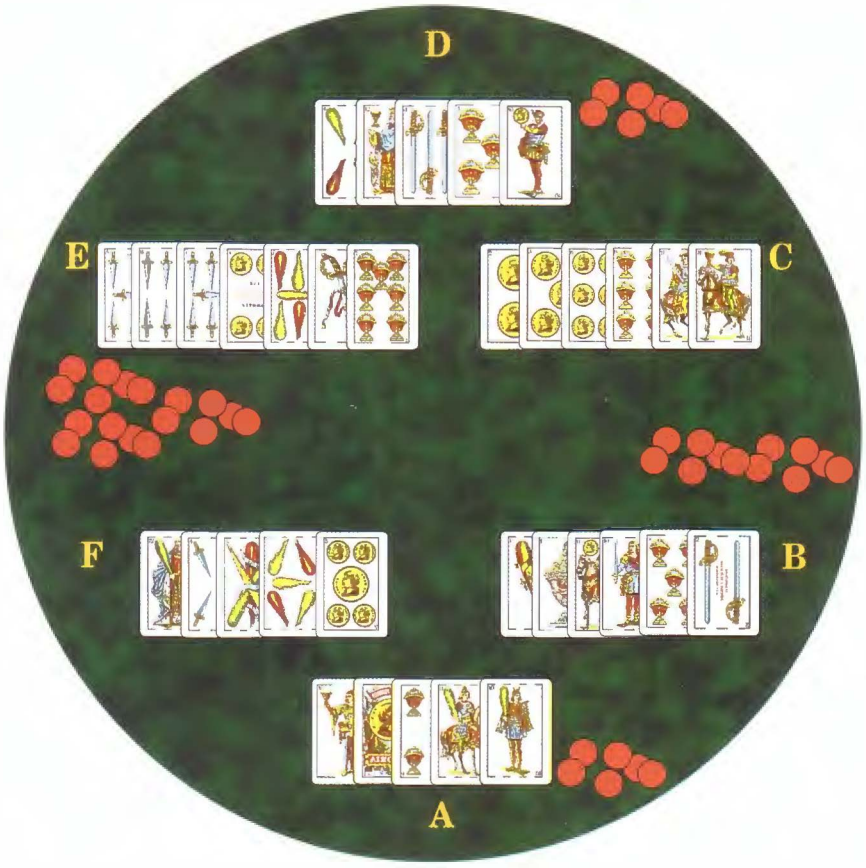
En la partida de la perejila de la que, a continuación, se comenta una de sus manos, participan seis jugadores.
La partida se desarrolla en sentido antihorario, es decir, de derecha a izquierda. El jugador F es el dador y el interventor, E cortará la baraja antes de empezar el reparto y A será el jugador mano, por lo que tendrá ventaja en caso de empate con otro jugador.
En el juego de la perejila sólo hay dos posibilidades de jugada. Una es para el jugador que tiene la perejila y que debe considerar el modo más conveniente de utilizarla. La otra es en el último lance, es decir, en el de la treinta y una, en el que los jugadores deben saber cuándo detenerse para acercarse lo máximo que puedan a esa cantidad, sin pasarse.



1 Después de que los seis jugadores de la partida hayan vestido el tablero con sus puestas, el jugador F da una carta descubierta a cada jugador. El jugador B, que ha recibido el primer as en esta ronda de cartas, gana las puestas de la casilla del *punto*. Esta casilla se gana en todas las manos, ya que el premio es para el primer jugador que recibe la carta más alta de las descubiertas.

2 El jugador F da dos cartas más a cada jugador para la disputa de los siguientes lances. Los jugadores que tienen alguna combinación con la que ganan algún lance deben mostrar las cartas correspondientes para hacerlo. Los otros jugadores no enseñan las cartas para evitar que los demás jugadores puedan hacer cuentas para el lance de la treinta y una siguiente. Ningún jugador tiene tururú, por lo que se disputan todos los lances. A gana la puesta del *as de oros*. B gana *parejas* con sus dos ases. E, con cinco, seis y siete de espadas, gana la *flor*, la *escalera* y la *mayor de espadas*. El total del valor de las cartas de todos los jugadores supera los 10 puntos, por lo que ningún jugador gana el *no diez*.





3 El jugador A se pasa de 31 puntos al pedir cartas y queda eliminado del lance de la treinta y una. B se para al llegar a 29, por lo que obliga a los jugadores siguientes a obtener 30 o 31 puntos para ganarle. C se pasa al tratar de ganar a B. D consigue 30 puntos y se para, por lo que obliga a E y a F a obtener 31 puntos para ganar el lance. Estos dos jugadores se pasan al tratar de conseguirlos, por lo que D gana el lance y recoge las fichas de la casilla de la *treinta y una*.

La Mosca

La mosca es un juego de naipes de origen francés de la familia de la bestia, el pánfilo, el tomate o el loo inglés.
Este juego, lejano derivado del de El Hombre, apareció a principios del siglo XVIII (ya figura en l'*Académie des Jeux* de 1718 como un juego de «provincias», que aún no es conocido en París), y se hizo muy popular en Francia, donde se conoce con muy diversos nombres y variantes.
Dada la similitud del nombre original (*mouche*) con el del mus, algunos autores lo citan como un precedente de este juego. Sin embargo, se trata de dos juegos completamente distintos.

Objetivo del juego

Conseguir el mayor número posible de puntos al ganar las bazas en juego.

«Partie de piquet», litografía de L.Boilly (1825).

Origen:
Francia

Baraja:
francesa o inglesa

N° de naipes:
de 32 a 52

Jugadores:
de 3 a 6

Duración de la partida:
deben establecerla los jugadores

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
bazas con palo de triunfo

NÚMERO DE JUGADORES

El número usual de jugadores de una partida de la mosca es de tres. Cada jugador juega individualmente, es decir, para sí mismo.
También puede participar un número mayor de jugadores. Sin embargo, en este caso se deberán añadir más cartas.

TIPO DE BARAJA

La mosca se juega con la baraja francesa de 32 cartas. En esta baraja, cada uno de los cuatro palos tiene 8 cartas: rey, dama, valet, as, diez, nueve, ocho y siete.
Si en la partida intervienen más de tres jugadores, se añaden los seises para cuatro jugadores; los cincos y los seises para cinco jugadores; y los seises, los cincos y los cuatros para seis jugadores. De este modo, se forman barajas de 36, 40 o 44. La relación de cartas por jugador es cada vez menor al aumentar los jugadores. Esto hace que algunas jugadas ganen en importancia.
Hay quienes prefieren jugar con la baraja de 36 cartas (del as al seis), si son tres los jugadores, y con la baraja francesa completa de 52 cartas, si éstos son cuatro, cinco o seis.

VALOR DE LAS CARTAS

En la mosca, las figuras (rey, dama y valet) valen 10 puntos cada una. Éste es también el valor de los ases y de los dieces. El resto de las cartas (nueves, ochos y sietes) tiene el valor marcado por su índice. (Si se utilizan más cartas, éstas también tienen el valor marcado por su índice.)

ORDEN DE LAS CARTAS

En la mosca, el orden de las cartas es, de mayor a menor: rey, dama, valet, as, diez, nueve, ocho, siete (seis, cinco y cuatro, si se utilizan, e incluso tres y dos). Este orden sirve para determinar la carta ganadora de una baza, de modo que la carta mayor gana a cualquier otra menor.

EL PALO DE TRIUNFO

En cada mano de la mosca se da a uno de los palos un valor especial que permite que sus cartas ganen a

las de los otros palos, independientemente del valor relativo de éstas. Entre las cartas del palo de triunfo se sigue manteniendo la misma relación de orden que entre las cartas del resto de los palos.
El palo de triunfo de cada mano se determina mediante sorteo, al descubrir la carta siguiente del mazo después de haber dado cinco cartas a cada jugador.

LAS BAZAS

El juego de la mosca se desarrolla a través de una serie de bazas. Una baza es un grupo de cartas, una de cada jugador, jugadas en un mismo turno de juego.
El jugador que inicia la baza es el mano y la carta que juega se llama *carta de salida*.
El primer jugador mano es el siguiente del dador, generalmente el de su izquierda, si se juega en sentido horario (de izquierda a derecha).
El ganador de una baza se convierte automáticamente en el mano para la siguiente.
Si el jugador mano sale de una carta de triunfo, se dice que *arrastra* y todos los jugadores siguientes deben servir carta de triunfo, si la tienen.
Si sale de una carta que no es de triunfo, los jugadores siguientes deben jugar carta del mismo palo, si tienen. Siempre que puedan, ésta debe ser superior a la jugada anteriormente. Es decir, es obligatorio superar las cartas jugadas por los contrarios anteriores. Si los jugadores no tienen cartas del palo de salida, deben jugar triunfo. En caso de *refallar,* debe hacerse con un triunfo más alto (si se tiene). Sólo en caso de no tener carta del palo de salida ni triunfo, pueden jugar una carta de alguno de los otros dos palos.
Si un jugador no tiene carta del palo de salida y tiene triunfo, debe jugarlo aunque sea inferior a otro jugado por un jugador anterior y lo pierda.
Si en una baza no hay ninguna carta de triunfo, el ganador es el que ha jugado la carta más alta del palo de salida. Si, por el contrario, en la baza hay alguna carta de triunfo, el ganador es el que ha jugado la carta más alta del palo de triunfo. El jugador que gana una baza recoge las cartas, las coloca en un montón –boca abajo– delante suyo y tiene la salida para la siguiente baza.

LOS DESCARTES

Cada jugador recibe al inicio del juego cinco cartas. Los jugadores pueden abandonar la mano y no participar en ella –para ello basta con que digan «paso» y dejen las cartas en un montón sobre la mesa–, o bien prepararse para jugar las bazas.
Un jugador que quiere disputar las bazas puede descartarse de una, dos, tres, cuatro o cinco cartas y recibir otras tantas a cambio. También

VOCABULARIO ESPECÍFICO

arrastrar Salir de carta de triunfo.

asistir Jugar una carta del palo de salida.

baza Grupo de cartas, una de cada jugador, jugadas en cada turno de juego.

descarte Cada una de las cartas que los jugadores retiran de su dotación inicial para tratar de mejorar su mano.

mano Primer jugador al lado del dador y el que tiene la salida en cada baza. Juego parcial comprendido entre dos ditribuciones de cartas consecutivas. Cartas que tiene un jugador durante cada uno de estos juegos parciales.

mosca Puesta de una ficha por jugador que hace el dador después de repartir las cartas correspondientes.

pasar Abandonar la mano por considerar que no se dispone de buenas cartas.

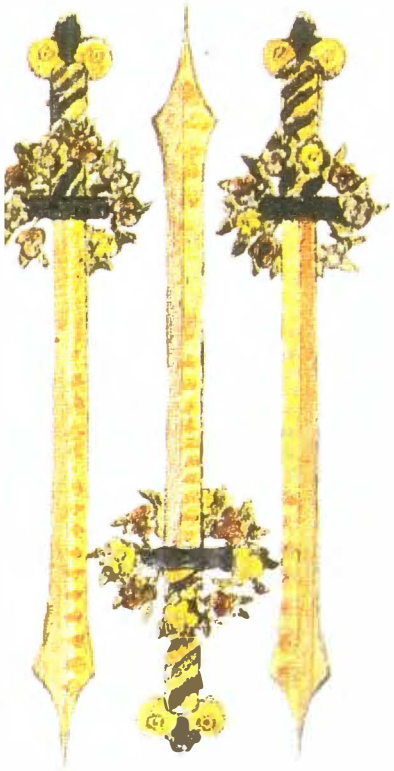
salir Jugar la primera carta al inicio de la baza. Esta carta es jugada por el mano.

triunfo (palo de) Palo cuyas cartas ganan a todas las de los otros palos. Si en una baza aparece más de una carta de triunfo, gana la baza la carta de más valor.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

(de mayor a menor)	
Rey	10 p.
Dama	10 p.
Valet	10 p.
As	10 p.
Nueve	9 p.
Ocho	8 p.
Siete	7 p.
Seis*	6 p.
Cinco*	5 p.
Cuatro*	4 p.
Tres*	3 p.
Dos*	2 p.

* Si los jugadores son más de tres



puede no descartarse de ninguna y jugar con las cartas recibidas inicialmente.
Si un jugador se descarta de alguna de sus cartas y pide cambiarla, ya no puede pasar ni abandonar la mano.
Sólo se puede hacer una ronda de descartes en cada mano. Si un jugador no se descarta en su turno de juego ni pasa, pierde ambas opciones y debe jugar sin poder reemplazar ninguna de sus cartas.

LA MOSCA

Si, después del reparto inicial de las cartas, a un jugador le han correspondido las cinco cartas del mismo palo, se dice que *tiene la mosca* y gana el plato sin necesidad de disputar las bazas. Si hay más de un jugador que tiene las cartas del mismo palo, gana el que las tiene de triunfo y, si ninguno de ellos tiene cartas de triunfo, gana el que tiene las cartas más altas (de más valor).
También puede suceder que nadie tenga la mosca después del reparto inicial y se proceda, entonces, a los descartes. Otra posibilidad es que uno o más jugadores tengan la mosca después del reparto inicial, en cuyo caso se procederá a determinar el ganador de la mano (y, por tanto, del plato) entre estos jugadores sin que se deban disputar las bazas.

EL PLATO

El plato es el depósito en el que se van colocando las diversas puestas y pagos de los jugadores, que serán el premio para el ganador.
Después de repartir las cartas, el dador coloca en el plato una ficha por jugador. Esta puesta primera es la *mosca simple*.
Si un jugador que participa en la mano no consigue ganar ninguna baza, debe pagar dos fichas al plato.
También debe pagar una puesta, igual a la pagada en la mosca simple, el que no juegue una carta superior pudiéndolo hacer.

INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

Para empezar la partida, se sortea el primer dador. En las manos siguientes, el turno irá pasando entre los jugadores hacia la izquierda, siguiendo el orden normal de juego.
El dador reparte cinco cartas a cada jugador, en dos veces (primero dos cartas, luego tres), de izquierda a derecha. A continuación, descubre la siguiente carta para marcar el triunfo y coloca en el plato una ficha por jugador.
Empezando por el jugador mano, cada jugador indicará su intención de participar en el juego –bien manifestándolo explícitamente, bien declarando las cartas que desea cambiar en el descarte– o de abandonar la mano –para lo que dice «paso». Si todos los jugadores pasan, el mano recoge las cartas y se convierte en el siguiente dador.
El dador reparte las cartas que cada jugador ha pedido y se procede al juego de las bazas.
Tras jugarse las cinco bazas de la mano, los jugadores cuentan los puntos ganados. Si algún jugador no ha ganado ninguna baza, debe pagar dos fichas al plato.
El jugador que ha ganado más puntos gana el contenido del plato.

EL GANADOR

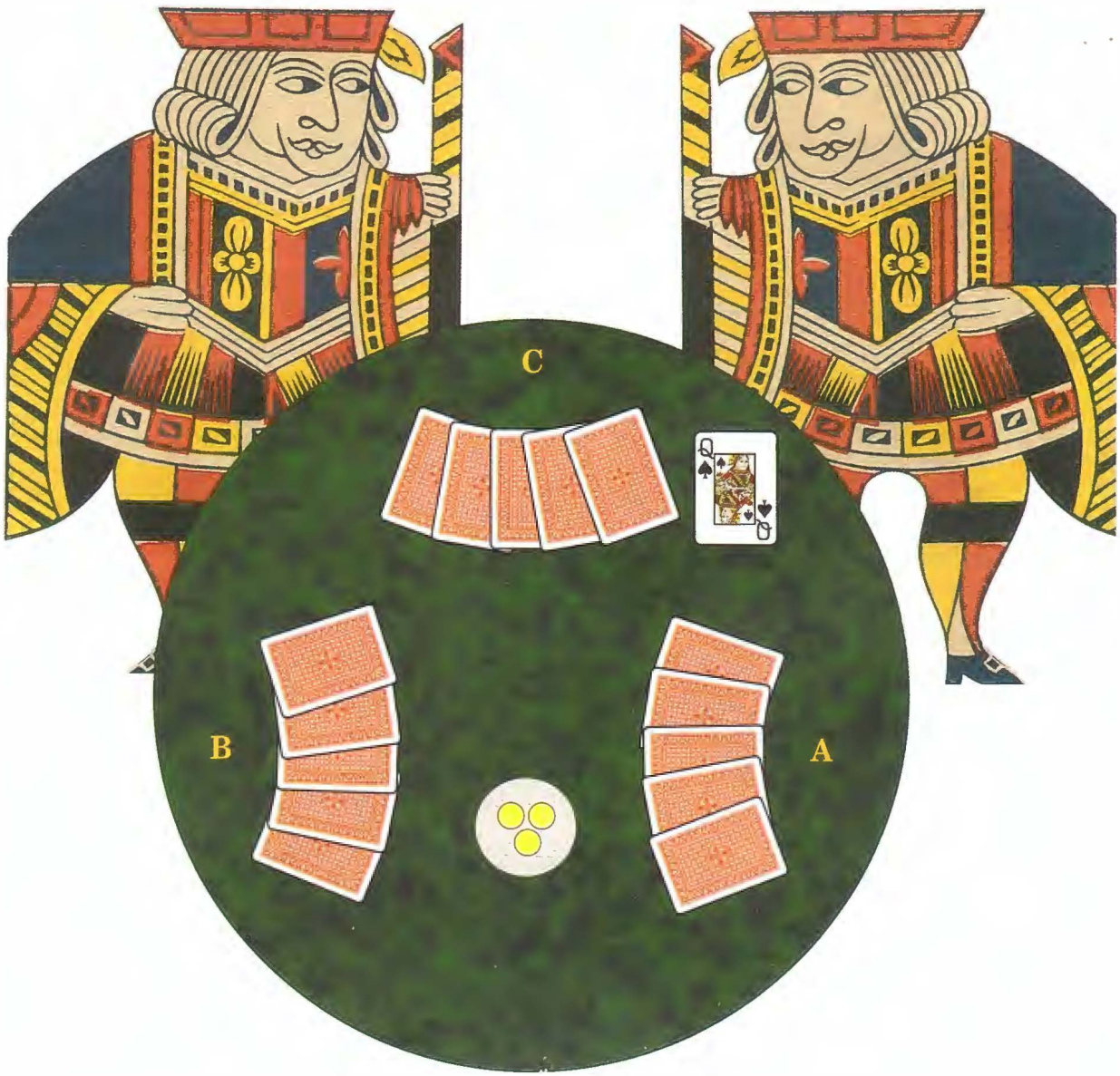
El ganador de la partida es el jugador que tiene más fichas cuando se llega al término del juego acordado. La partida llega a su fin al cabo de un cierto número de manos jugadas o al cabo de un período de tiempo.

PARTIDA COMENTADA

Las partidas de mosca o *mouche* se disputan usualmente entre tres jugadores, aunque también son corrientes las partidas en las que interviene un número superior de jugadores, que puede ser 4, 5, o 6, sin llegar nunca a superar este último número.

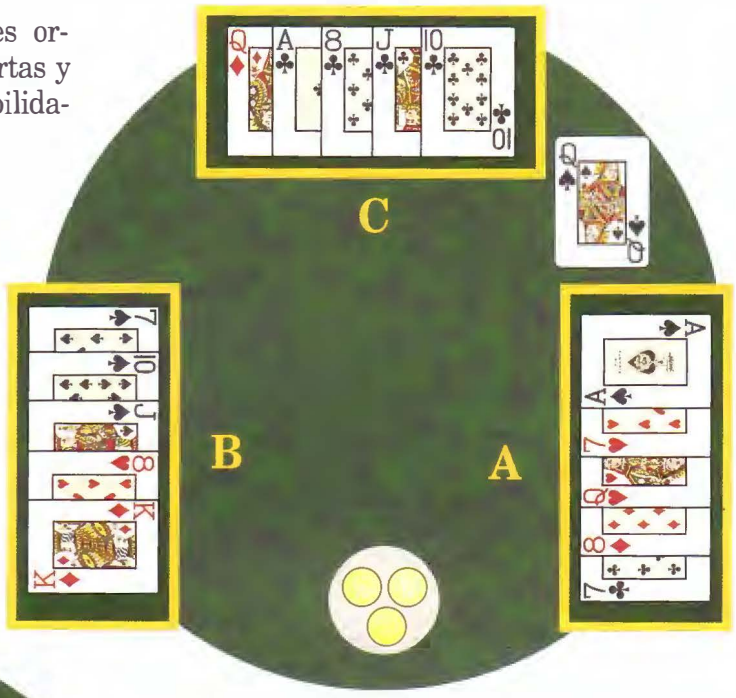
En cada mano o juego parcial de la mosca, sólo pagan la mosca el dador, que hace la puesta inicial, y los jugadores que no consiguen ganar ni una baza. Estas fichas son ganadas, no por el jugador que consigue más bazas, sino por el que consigue ganar más puntos, de acuerdo con el valor de las cartas, en sus bazas ganadas.

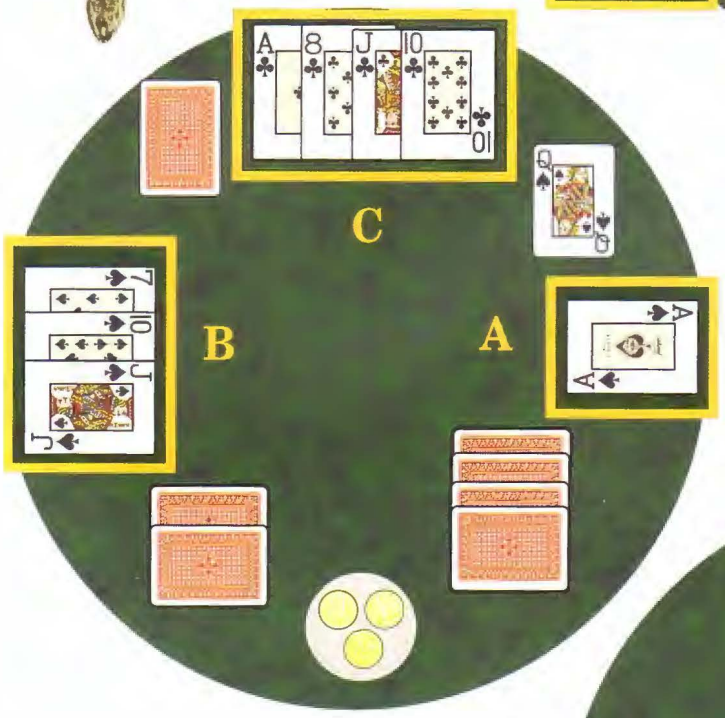
Las puestas se colocan y acumulan en el «plato» o «platillo», aunque no es necesario que dicho platillo corresponda realmente a algún accesorio físico.



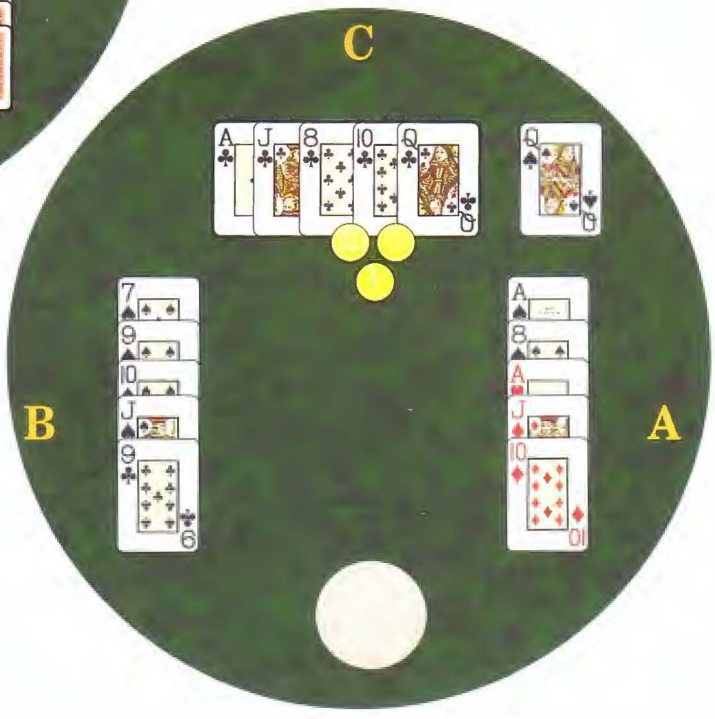
1 El jugador C ha repartido cinco cartas a cada jugador (en dos veces). Tras esto, ha descubierto la siguiente carta del mazo para marcar el palo de triunfo.

2 Los jugadores ordenan las cartas y calculan sus posibilidades de juego.

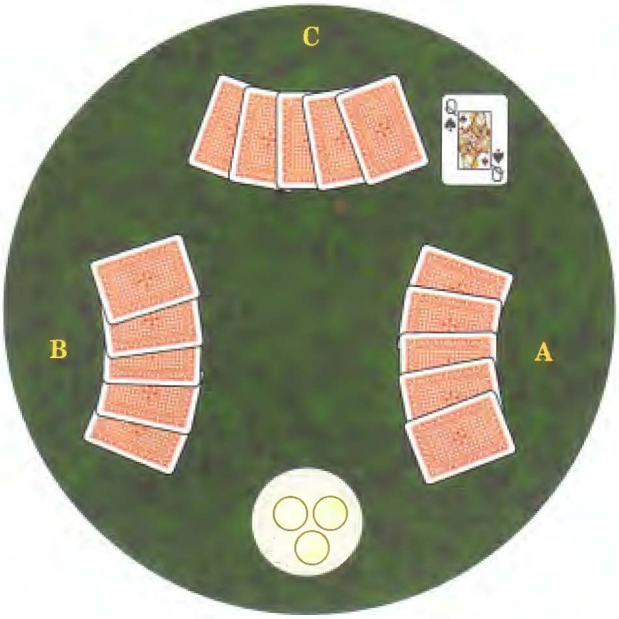




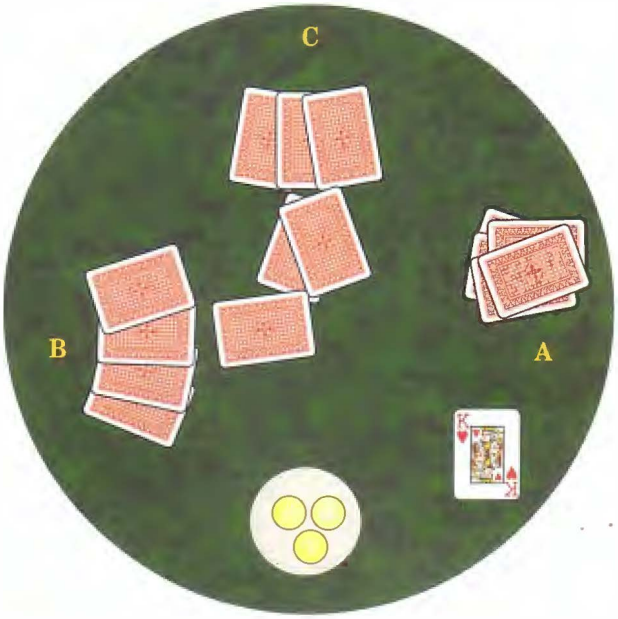
3 El jugador A se descarta de cuatro cartas, sólo se queda con el as de triunfos, que representa cuatro puntos seguros; el jugador B se queda con sus tres triunfos y se descarta de las otras dos cartas; el jugador C tiene muy malas cartas para jugar, pero como sólo le falta una para tenerlas todas del mismo palo, acepta el riesgo y se descarta de esta carta tratando de completar la mosca.



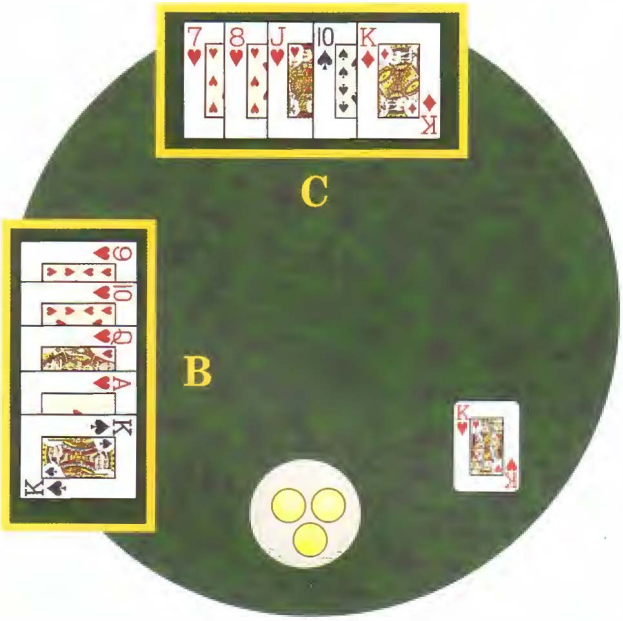
4 A y B han mejorado las cartas de sus manos después de los descartes, pero C gana la mosca ya que ha conseguido reunir cinco cartas del mismo palo (tréboles), por lo que se lleva todas las fichas del plato sin necesidad de jugar las bazas.



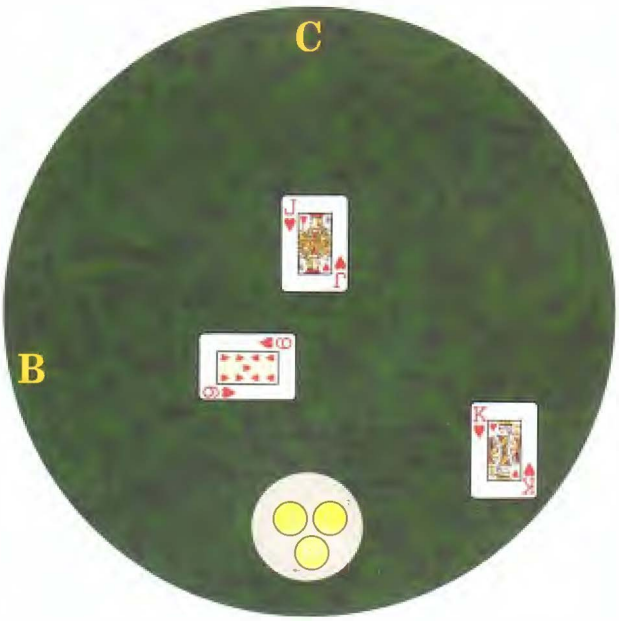
5 En la siguiente mano, le corresponde dar al jugador A. Este jugador toma las cartas y, una vez barajadas, pone en primer lugar una ficha por cada participante en esta mano –tres en total– en el plato. A continuación, reparte cinco cartas tapadas a cada jugador, en dos vueltas.



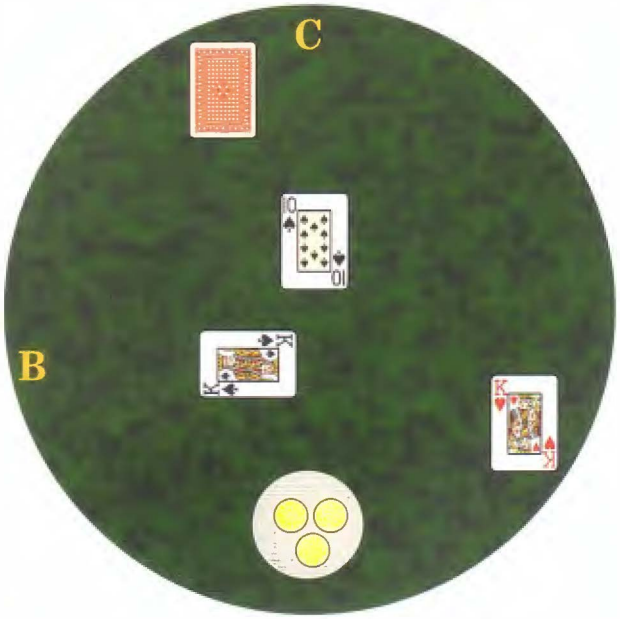
6 Tras examinar sus cartas cada jugador, B se descarta de una de ellas, C de dos y A deja todas sus cartas, pues no quiere participar en esta mano al considerar que, con sus cartas, le sería muy difícil no quedar mosca. Piensa que las cartas que se han guardado B y C son triunfos o figuras.



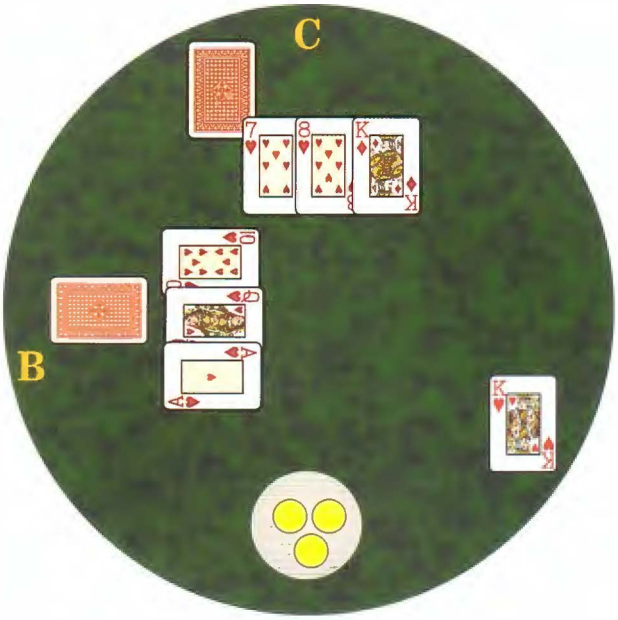
7 Una vez recompuestas sus manos, el jugador B observa que ha conseguido cuatro triunfos y un rey de otro palo. El jugador C, por su parte, también posee triunfos, pero habrá de tener mucha fortuna o habilidad para conseguir ganar en esta mano.



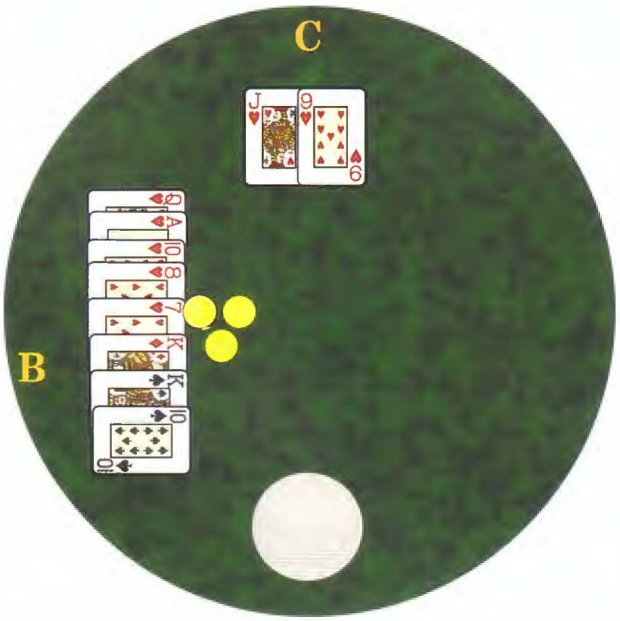
8 El jugador B inicia el juego arrastrando, es decir, saliendo de triunfo. Arrastrar sirve para eliminar los triunfos de los contrarios y evitar que fallen cartas de otros palos que podrían ganar la baza. C se lleva esta baza con su jota de corazones.



9 Después de ganar la primera baza, el jugador C sale del diez de picas en la segunda. La baza es ganada por el rey de picas de B. Con esta jugada, desaparecen totalmente las perspectivas que C pudiera tener para continuar el juego de las bazas.



10 El jugador B, seguro de que sus tres últimas cartas son ganadoras –el rey de corazones es la carta que marca el triunfo y la jota ya ha salido–, las muestra para indicar a C la inutilidad de seguir jugando, ya que él ganará estas tres últimas bazas.

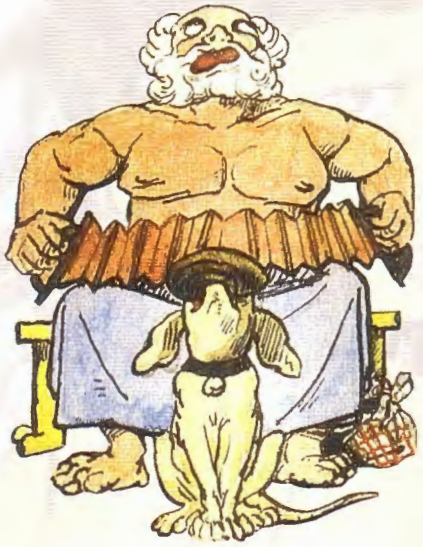


11 El jugador B ha ganado las fichas del plato, ya que ha conseguido cartas por valor de 75 puntos, mientras que C sólo ha logrado 19 en su única baza. B se lleva las tres fichas en disputa.

Uno de los momentos más importantes de la mosca se da durante los descartes. Por una parte, si un jugador va al descarte, es obligatorio que juegue; por otra, si no se juega por miedo a perder, se está renunciando a la posibilidad de ganar. Tras decidir qué va a jugar, al jugador le toca elegir las cartas de las que se va a descartar para tratar de mejorar su mano.

Al descartarse, hay que tratar de quedarse fallo de uno o dos palos, salvo si para ello se tienen que descartar cartas altas (reyes, damas...).

EL ÉCARTÉ



El écarté es un juego de origen francés que surgió en el siglo XIX derivado de un juego de bazas llamado *triunfo*. El nombre del juego procede del verbo francés *écarter*, que significa «descartar», ya que ésta es una de las particularidades que lo distinguen de otros juegos de bazas. Se trata de un juego de bazas que fue muy popular dada la sencillez de sus reglas y la rapidez con la que se desarrollaban las partidas. Esto lo convirtió en un juego de apuestas, en las que participaban no sólo los jugadores, sino también los mirones que se agolpaban a su alrededor. Su época de mayor esplendor fue la Restauración francesa (1814-1830), aunque también fue el gran juego de sociedad del siglo XIX. El ascenso del black jack y del bacarrá en los casinos, acabaron con la popularidad del juego a principios del siglo XX.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar 5 puntos en total, para lo que suele ser necesario jugar varias manos, en las que los jugadores se disputan cinco bazas en cada una de ellas.

Los espectadores siguen con gran expectación una de las partidas de brige del campeonato franco-americano de 1933, disputada por la pareja estadounidense Culbertson-Lightner contra la francesa Albarran-Bellanger. El dibujo es de J. Simont.

Origen:
Francia

Baraja:
francesa

N° de naipes:
32

Jugadores:
2

Duración de la partida:
deben establecerla los jugadores

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
bazas

NÚMERO DE JUGADORES

Las partidas de écarté se disputan entre dos jugadores. Uno de ellos es el *mano* (primer jugador según el orden de juego) y el otro, el *postre* o *pie* (segundo jugador según el orden de juego).

TIPO DE BARAJA

Para jugar al écarté se utiliza una baraja francesa o inglesa reducida a 32 cartas sin comodines, es decir, en cada uno de los palos hay cuatro cartas numerales (del siete al diez), las tres figuras y los ases (por tanto, sólo hay ocho cartas por palo).

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

En el écarté las cartas no tienen ningún valor en puntos. Sólo el determinado por su orden en el palo, que sirve para establecer la carta ganadora de la baza, de modo que cada carta gana a las que son de orden inferior. Así, en un mismo palo, el rey gana a todas las demás cartas y el siete no gana a ninguna.

El orden de las cartas es, de mayor a menor, en todos los palos, el siguiente: rey, reina o dama, jota o valet, as, diez, nueve, ocho y siete.

EL PALO DE TRIUNFO

En cada mano hay un palo «privilegiado», que se denomina *palo de triunfo*, ya que sirve para ganar las bazas respecto a las cartas de los otros palos, independientemente de su valor relativo. Dentro de las cartas del palo de triunfo se da la misma relación de orden que en los otros palos.

En cada mano, el palo de triunfo se determina por sorteo, ya que, después de repartir a cada jugador las cinco primeras cartas con las que inician el juego, el dador descubre la siguiente carta del mazo (la *vuelta*) para marcar el triunfo. Si esta carta es un rey, el dador gana 1 punto *(punto de rey)*, y si con éste consigue los 5 puntos que se necesitan para ganar la partida, ya no se sigue disputando la mano.

LOS DESCARTES

Después del reparto inicial de las cinco primeras cartas a cada jugador, el jugador mano, es decir, el que no ha dado las cartas, puede pedir el cambio de algunas de ellas diciendo simplemente «cartas». El dador, según su juego, puede aceptar la petición del mano –en cuyo caso pregunta «¿cuántas?»– o rechazarla.

Se dice que el jugador que rechaza la posibilidad de realizar descartes después del reparto inicial –sea el jugador mano, que no solicita realizar descartes, sea el dador, que rechaza esta petición– quiere *jugar de autoridad*. Este juego de autoridad sólo se da en el rechazo de la primera ronda de descartes, no en las siguientes. El que juega de autoridad se obliga a ganar la mano, es decir, a ganar por lo menos tres bazas. Si no lo consigue, su adversario ganará 1 punto (*punto de rechazo*).

Después de que el jugador mano ha propuesto descartarse de algunas o, incluso, de todas sus cartas para mejorar su mano y el dador lo ha aceptado, el jugador mano deja las cartas de las que se descarta y el dador le da del mazo –ya que la vuelta se queda siempre sobre la mesa para indicar el triunfo– tantas cartas como se ha descartado para que recomponga la dotación de cinco cartas necesarias para jugar. A continuación, el dador puede realizar sus descartes (de una a cinco cartas) y darse las cartas necesarias para volver a tener cinco en su mano.

Terminada la primera ronda de descartes, el jugador mano puede pedir una segunda ronda de descartes y el dador puede aceptarla o rechazarla. A esta segunda ronda pueden seguir tantas como deseen los jugadores, mientras queden cartas en el mazo por repartir, teniendo en cuenta que la iniciativa de realizar una nueva ronda de descartes es siempre del jugador mano y que el dador sólo tiene la posibilidad de aceptarla o rechazarla.

LAS BAZAS

El juego del écarté se desarrolla mediante manos de cinco bazas. Cada baza está formada por dos cartas, una del mano y otra del pie o postre. En la primera baza, el mano es el jugador no dador y el pie es el dador.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

asistir Jugar el pie una carta del mismo palo que el mano.

baza Grupo de dos cartas formado por una del mano y otra del pie, jugadas en la misma baza.

descartar En la fase inicial de distribución de cartas, retirar una o varias cartas de la mano a fin de recibir otras nuevas del mazo con la intención de mejorar la calidad de la mano. Durante el juego de las bazas, jugar una carta que no es del palo de salida ni del de triunfo, por no poder asistir ni fallar.

descarte Acción y efecto de descartar. También recibe esta denominación la carta jugada cuando se descarta.

fallar Jugar el pie una carta de triunfo en una baza por no poder asistir.

juego de autoridad El del jugador que rechaza la posibilidad de descartarse en la primera ronda de descarte y que se obliga a ganar por lo menos tres bazas.

mano El jugador no dador en la fase de descartes y en la primera baza; en las siguientes bazas, el mano es el ganador de la baza anterior. Juego parcial de una partida que queda comprendido entre dos repartos de cartas consecutivos. Conjunto de cartas que tiene un jugador en su poder para el juego de las bazas durante una mano.

montar Asistir el pie con una carta superior a la jugada por el mano.

pie El segundo que juega la carta en una baza.

punto de rey El punto que gana el dador si la vuelta es un rey, o cualquiera de los dos jugadores si declara poseer el rey de triunfo antes del juego de las bazas.

rechazo Negativa por parte del dador de la posibilidad de realizar descartes, así como no aceptación por parte del dador de la solicitud de descartes del mano. Punto ganado en esta acción.

robo Juego en el que uno de los jugadores gana las cinco bazas de la mano.

triunfo (palo de) Palo cuyas cartas tienen la particularidad de ganar a las de los otros tres palos en una baza, independientemente del valor relativo de las cartas jugadas en ella.

vuelta Carta que se descubre del mazo tras el reparto inicial de cinco cartas a cada jugador. Asimismo, puntuación de una partida de écarté que queda determinada al descubrir una de las cartas de la baraja de 32 cartas utilizada en ese juego.

ORDEN DE LAS CARTAS

De mayor a menor, en todos los palos:
Rey
Reina o dama
Jota o valet
As
Diez
Nueve
Ocho
Siete

SABÍA QUE...

... LA POPULARIDAD DEL TRESILLO EN EL SIGLO XIX ERA TAL

En la segunda mitad del siglo XIX, se publicó en España *La Flaca*, una revista satírica de la que aparecieron cien números entre marzo de 1869 y septiembre de 1871. En su cabecera muestra una imagen de España y su león enflaquecidos. En la portada del número 84, fechado el 23 de abril de 1871, se incluyó un artículo titulado «Entre bobos anda el juego» en el que se hace una parodia de la situación política del momento utilizando la terminología y las suertes del juego del tresillo, lo que es una clara muestra de la popularidad de este juego.

ENTRE BOBOS ANDA EL JUEGO

Suponemos que la mayor parte de nuestros lectores conocen el noble *juego del tresillo.*
(Entre paréntesis lo de juego noble *nos hace el mismo efecto que lo de monarquía democrática.)*
Ahora bien, en el tresillo lo principal es tener la espada.
(será quizá por esto que la sociedad española ha encontrado esta manera de jugarse al prójimo su dinero.)
Cuando se tiene la espada, *siempre hay una manera de hacer juego.*
Si la espada *no tiene compañeros calificados, se echa voltereta, es decir, se juega el palo que sale.*
Como si dijéramos, se está a la que salta.
Dícese que el tresillo es juego universal; mas nosotros opinamos que en ningún país se ha propagado ni jugado mejor que en España. Entre españoles ninguno pasa con la espada.
Por esto el que no quiere pasar o está cansado de pasar por tonto, busca una espada ante todo.
Sin una espada no se concibe juego español.
Narváez, Espartero, O'Donnell, Prim, Serrano y otros árbitros de los destinos españoles, no fueron sino la espada *de una porción de juegos, que sin ella no valían un tanto.*
Ha habido, es cierto, algunos buenos naipes: San Luis, Bravo Murillo, Sagasta, Rivero, Ruiz Zorrilla y algunos otros, han

En las bazas sucesivas, el jugador mano es el ganador de la baza anterior y el pie es el otro jugador.
El jugador mano es el que juega la primera carta de la baza, que puede ser cualquiera de las que tiene en su mano. El jugador pie está obligado a:
- jugar carta del mismo palo que la carta de salida de la baza (*asistir*);
- jugar una carta superior a la jugada por el mano (*montar*);
- jugar un triunfo si no puede asistir (*fallar*).

Las acciones anteriores están indicadas por orden de obligatoriedad y suponiendo que el jugador tenga cartas para cumplirlas. En caso contrario, puede jugar una carta cualquiera (*descartar*). Es decir, el pie, si tiene carta del palo jugado por el mano, debe jugar esa carta; si tiene varias y alguna de ellas es superior a la del mano, debe jugar la superior; si no tiene carta del palo de salida, debe fallar (jugar triunfo) y sólo en caso de que no pueda asistir ni fallar, por no tener carta del palo de salida ni triunfo, puede descartarse.
Si el jugador mano sale de una carta del palo de triunfo se dice que *arrastra*. El pie debe jugar (si la tiene) una carta de triunfo superior; si no tiene triunfo superior, jugará un triunfo cualquiera y sólo se descartará si no tiene triunfo.

SABÍA QUE...

QUE SU TERMINOLOGÍA SE EMPLEABA EN LAS SÁTIRAS POLÍTICAS

pretendido hacer juego por sí solos; pero nunca han pasado de estuches menores.
González Bravo era ciertamente un gran basto, *pero las entradas de* basto solo *son peligrosas, y frecuentemente dan con el dinero del jugador en el plato.*
Este fracaso se llama puesta *en el tresillo: significa desgracia.*
En política se llama cambio de situación: significa zancadilla.
Con espada *la caída es mucho más difícil. He aquí porqué todos buscan la espada.*
El Sr. Rivero, a pesar de ser un regular peje, *busca también la suya. Quiere armar un juego y* ha ido al robo. *Ir al robo es buscar lo que no se tiene.*
A D. Nicolás le faltaba un general, entre Rivero, Martos y Becerra formaban el estuche menor; pero con estuche menor se recibe muchas veces codillo.
La buena suerte del antiguo directo de la Discusión *le ha deparado una ganga.*
A su mágica voz brotó un banquete.
Al terminar el banquete, brotó el general Alaminos.
Ya existe otro partido, ya hay un mero estuche en perspectiva.
Cuando el duque de Torrevieja diga: –Juego... –Rivero podrá decirle: –Juego más...
He aquí lo que no podía hacer sin la espada del general Alaminos, o de cualquier otro.
¿No se ha contentado la tertulia progresista con la espada *de Milans del Bosch?*
Lo malo es que en el tresillo politiquero *aparecen a veces distintas* espadas.
En semejantes casos, es frecuente que pague por todos el que no juega, o sea, el país.
El país es el cuarto jugador, que con dar *siempre, se encuentra al final del juego con ser el único que pierde. El país nunca tiene* la espada.
Algunas veces cree tenerla, pero al fin y al cabo, se convence de que es la de Bernardo.
Felicitamos al Sr. Rivero porque su buena estrella le ha deparado al general Alaminos.
Es un gusto ver cómo abundan las espadas *en las barajas madrileñas.*
¡En guardia, coalición! ¡En guardia, pacíficos poseedores del platillo!
D. Nicolás va a entrar en juego. Tiene general y un periódico titulado La Constitución.
Si antes de ahora le distéis codillo, es posible que ahora os tire a ídem.
Al efecto ha reunido el siguiente solo: *Alaminos* (espada), *La Constitución* (mala), *Rivero* (basto), *Becerra* (punto).
El quinto estuche, o sea, el rey dependerá del palo a que se juegue en definitiva.

Si ninguna de las dos cartas de la baza es de triunfo, gana la baza el jugador que ha echado la carta más alta del palo de salida. Por tanto, siempre que el pie se descarta, gana la baza el mano, cualquiera que sea la carta del pie, ya que éste para ganar la baza debe montar o fallar.
Si en la baza hay una carta de triunfo, la gana el jugador que lo ha jugado; si hay dos, gana el jugador que ha echado el más alto.

LA ANOTACIÓN

Si la vuelta es el rey de triunfo, el dador se anota 1 punto de inmediato.

Tras terminarse los descartes y antes de la primera baza, el jugador que tiene el rey de triunfo puede enseñarlo y anotarse 1 punto de rey.
En cualquiera de estos dos casos, este punto de rey se anota de inmediato, de modo que, si con ello el jugador que se lo anota alcanza los 5 puntos necesarios para ganar la partida, no se disputan las bazas.
El jugador que gana por lo menos tres bazas se anota 1 punto por la mano. Si hace *el robo*, es decir, gana las cinco bazas se anota otro punto, o sea, 2 puntos en total.
Si el que juega de autoridad (el que ha rechazado realizar descartes en la primera ronda de éstos) no gana

PENALIZACIONES

Si se observa que uno de los jugadores ha hecho un renuncio, es decir, no ha jugado la carta que le correspondía (no ha asistido, montado ni fallado, pudiendo - y debiendo- hacer una de estas acciones), los jugadores vuelven a tomar todas sus cartas y se reinicia la mano en la que el infractor debe jugar con sus cinco cartas descubiertas sobre la mesa. Si a pesar de ello, ganara la mano dada la calidad de sus cartas, en caso de haber conseguido el robo sólo ganaría 1 punto y aunque haya ganado tres bazas no conseguiría nada.
Sin embargo, dada la rapidez con que se juega, en algunas ocasiones sucede que uno de los jugadores no recoge las cartas de las bazas anteriores, que van quedando descubiertas sobre la mesa; en este caso y por la confusión que genera el desorden, no se tendrá en cuenta si el jugador que renuncia es el que no ha recogido las cartas.
Si un jugador mezcla las cartas de sus bazas con las descartadas anteriormente o con las restantes del mazo, o hace cualquier otra acción que no permita la comprobación del juego realizado, pierde 2 puntos.
Como las bazas se juegan muy rápido, algunos jugadores obligan al mano a cantar el palo de la carta que juegan. Si el mano juega una carta de palo distinto al cantado, está obligado a sustituirla por una del palo cantado (si cuenta con ella). Si el pie juega carta del palo cantado, distinto al jugado, no se considera renuncio y puede rectificar libremente la carta jugada o darla por buena, considerando que ha ganado la baza si su carta es superior a la del mano.

por lo menos tres bazas, su adversario recibe, además del punto por la mano, otro punto del rechazo. El punto de rechazo no se anota si uno de los jugadores consigue el robo (ganar las cinco bazas).

INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

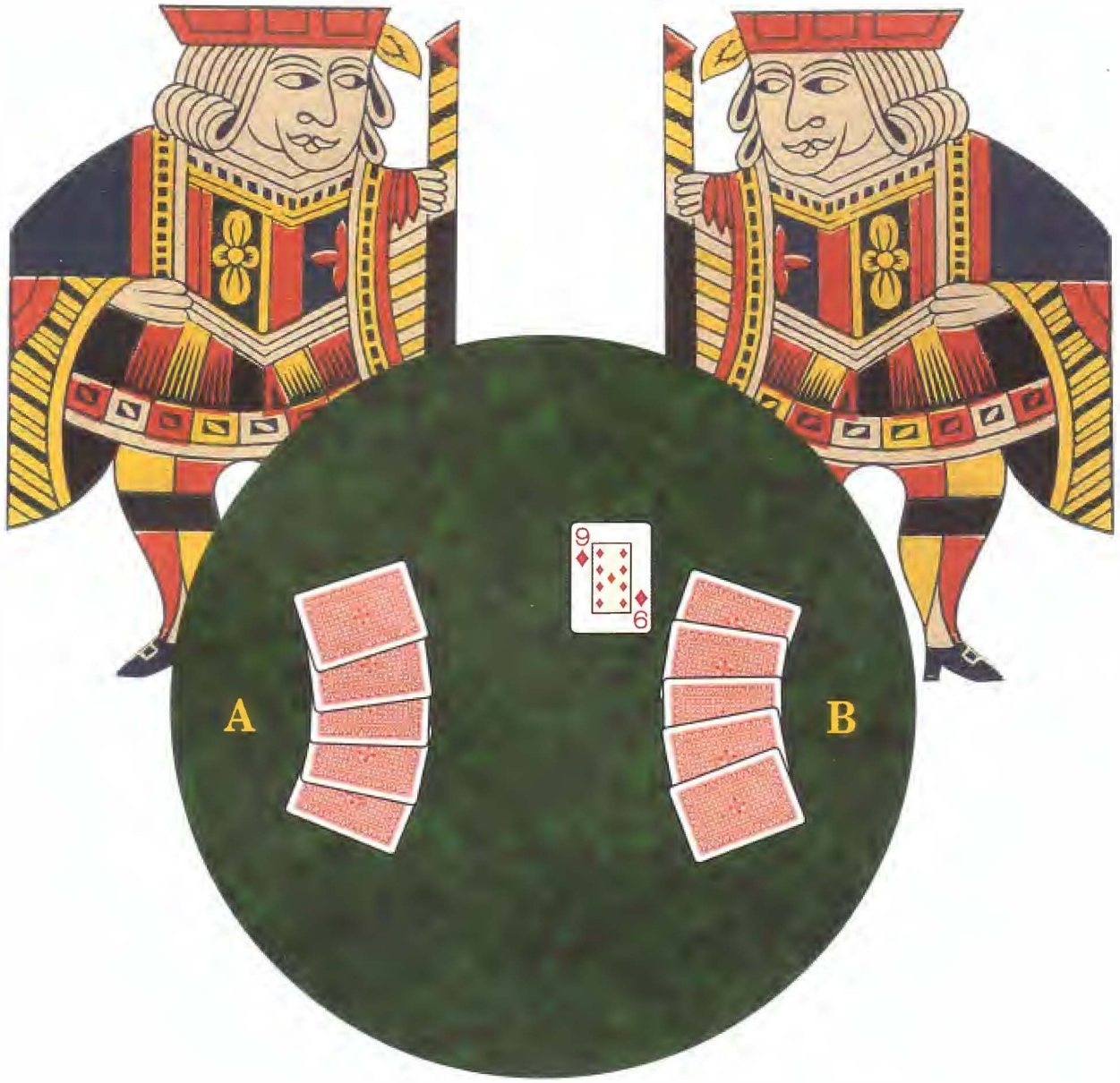
Después de sortear el dador, éste barajará las cartas y las dará a cortar al jugador contrario (en los juegos siguientes, los jugadores se alternarán para dar las cartas).
El dador dará cinco cartas a cada uno de los dos jugadores (en dos vueltas: bien tres y dos, bien dos y tres) y descubrirá la siguiente carta del mazo que indicará el palo de triunfo (la vuelta). Si se trata de un rey, el dador se anotará 1 punto de rey. Alternativamente, puede anotarse el punto de rey el jugador que tiene el rey de triunfo en su poder al inicio del juego de las bazas (en este caso, no puede ser la vuelta, ya que esta carta siempre se queda sobre la mesa, por lo que no puede haber 2 puntos de rey).
El jugador mano, es decir, el no dador, a la vista de sus cartas y de la vuelta, pedirá descartarse de algunas o de todas sus cartas, o bien rechazará esta posibilidad. Si pide descartes, el dador puede aceptar o rechazar esta posibilidad. Pueden realizarse tantas rondas de descartes como los jugadores quieran, mientras queden cartas en el mazo por repartir, teniendo en cuenta que el dador no puede tener la iniciativa, pero tiene la última palabra sobre los descartes.
Terminados los descartes, se inicia el juego de las bazas, que suele ser muy rápido, ya que sólo se juegan diez cartas en total. Sin embargo, en algún caso pueden ser menos; por ejemplo, si un jugador tiene rey, dama y as de triunfo, acompañados de dos sietes y la jota es la vuelta, puede mostrar las tres cartas de triunfo para indicar que gana la mano, pero que no cree poder ganar el robo; también puede jugar los tres triunfos y uno de sus sietes. Si el pie gana esta cuarta baza, ya no hace falta jugar la quinta.
Terminada la mano, se procede a su anotación y, si ninguno de los jugadores ha alcanzado los cinco puntos establecidos para ganar, se procede al reparto de una nueva mano, ahora por el jugador contrario al que ha dado la última.

PARTIDA COMENTADA

El écarté se juega únicamente entre dos jugadores, aunque en su época de esplendor (el siglo xix) eran numerosos los jugadores-apostantes que participaban de la partida a través de sus apuestas a favor de uno u otro de los participantes en el juego.

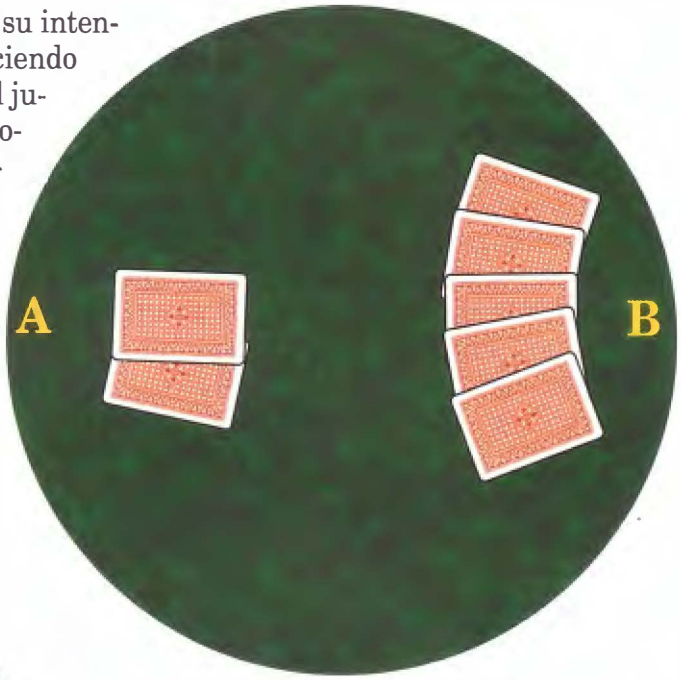
Las partidas se juegan con un ritmo muy rápido, ya que tanto la fase de descartes como la del juego de las bazas se desarrollan a gran velocidad, incluso sucede que muchas veces los jugadores no dan la vuelta a sus cartas ni recogen la baza después de jugarlas. En algunos casos esto es fuente de conflictos y discusiones.

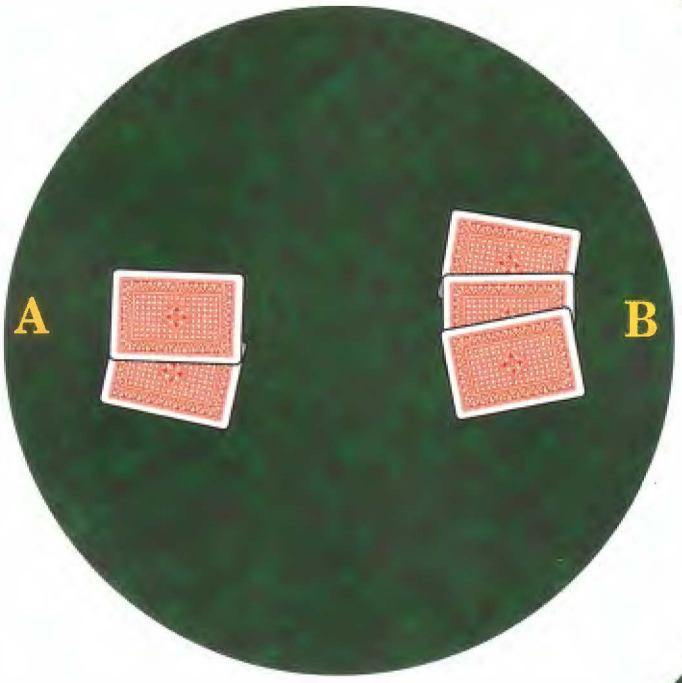
Precisamente el que el juego se hiciera casi automático, debido a la experiencia de los jugadores y al estudio de sus posibles manos, contribuyó a su decadencia.



1 El jugador B ha repartido cinco cartas a los dos jugadores (en dos veces), tras lo que ha descubierto la siguiente carta del mazo para marcar el palo de triunfo.

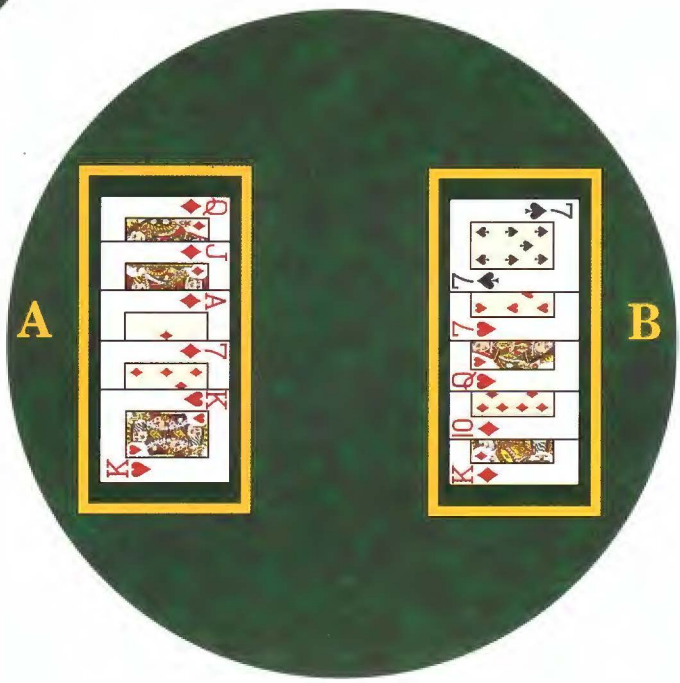
2 Tras ver sus cartas, el jugador A indica su intención de descartarse de dos cartas, diciendo «dos», al tiempo que las deja sobre la mesa. El jugador B (el dador) acepta el deseo de A de proceder al descarte, dejando sus cinco cartas sobre la mesa, al tiempo que dice «cinco». Al decir estos números los jugadores expresan tanto su intención de descartarse como la aceptación de la petición.

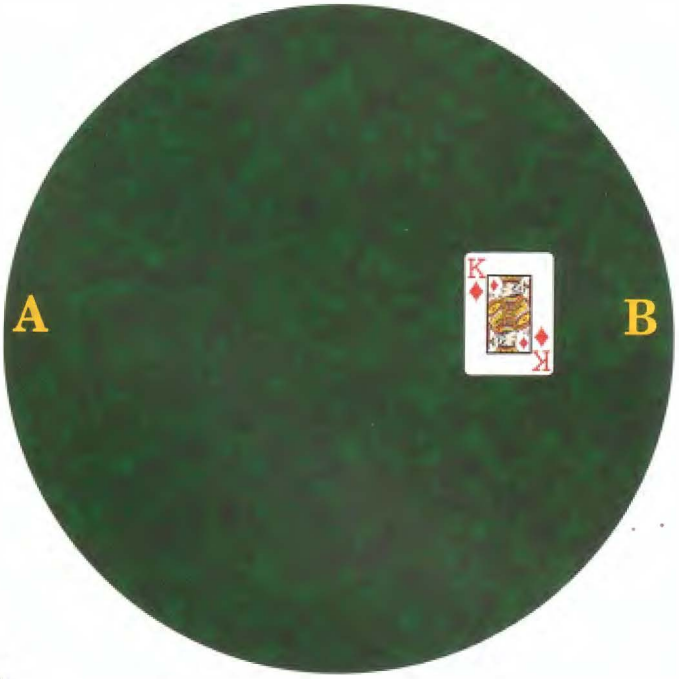




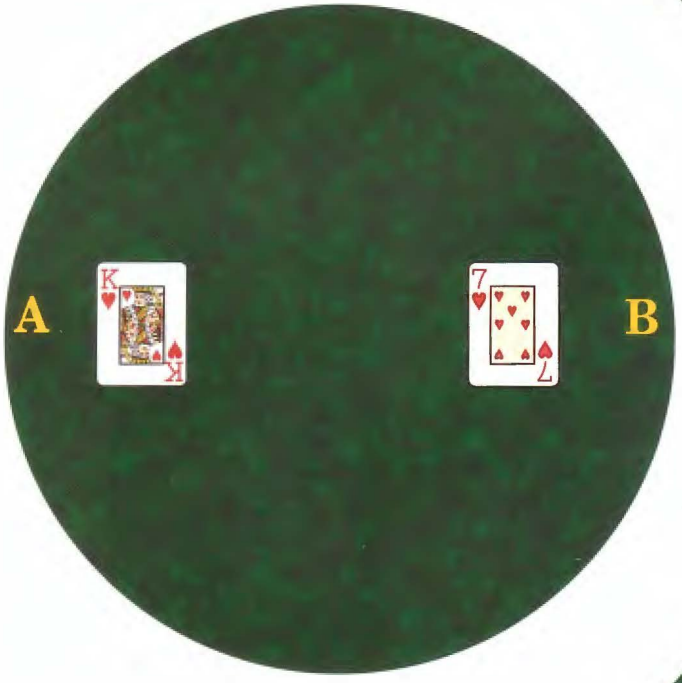
3 El jugador A no ha mejorado su mano y vuelve a descartarse de dos cartas. En cambio, el jugador B ha conseguido dos buenas cartas y sólo se descarta de tres.

4 A y B han terminado la fase de descartes. A porque considera que su mano es lo suficientemente buena para disputar las cinco bazas y ganar por lo menos tres de ellas. Como A no quiere descartar, B no tiene ninguna posibilidad de plantearlo, ya que, en esta primera fase de juego del écarté, el dador siempre va a remolque de los deseos del mano.

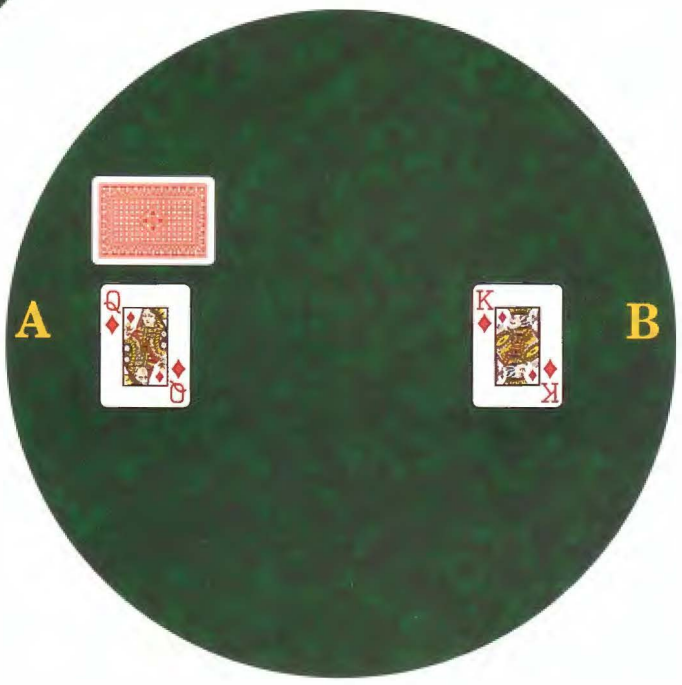




5 El jugador B muestra el rey de triunfo para hacerse acreedor del punto de rey. El jugador A sabe ahora que no podrá ganar las cinco bazas, es decir, no logrará el robo.

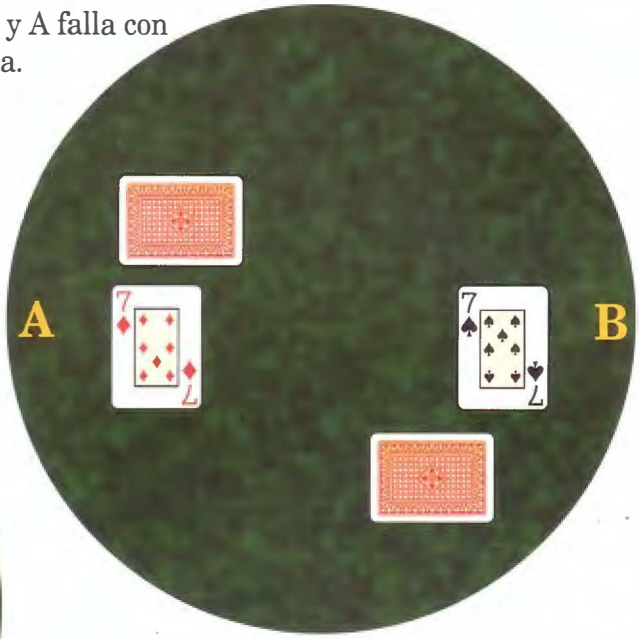


6 El jugador A sale del rey de corazones con el que gana la primera baza, ya que el jugador B asiste con el siete del palo (como el rey es la carta más alta del palo, no se puede montar). B sólo hubiera podido ganar esta baza si no hubiera tenido corazones y hubiera fallado, es decir, jugado un triunfo (A sabe que B cuenta por lo menos con el rey).

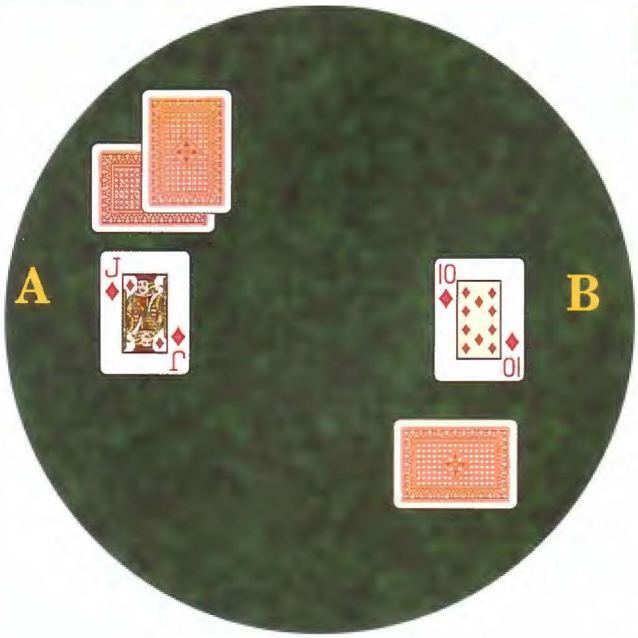


7 Después de ganar la primera baza, el jugador A sigue siendo mano. En la segunda baza, sale de la reina de triunfo, en la que B debe jugar el rey, ya que está obligado a jugar una carta más alta del palo de salida, si dispone de ella.

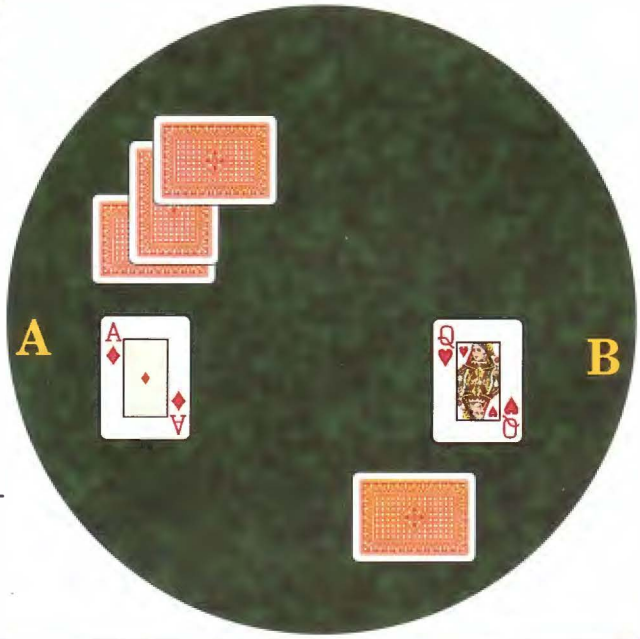
8 En la tercera baza, B sale del siete de picas y A falla con el siete de diamantes y gana su segunda baza.



9 El jugador A arrastra con la jota en la tercera baza y obliga a B a quedarse sin triunfos.



10 Como A ya ha ganado tres bazas y no puede ganar las cinco (porque B ha ganado una) no sería necesario seguir jugando y podría pasarse a la siguiente mano, porque esta quinta baza ganada por A no le da ningún nuevo punto al jugador. En esta mano, A ha ganado 1 punto del juego y B el punto de rey.



Las estrictas reglas que rigen el juego de las bazas proporcionan información sobre el contenido y calidad de las manos de los jugadores.

Una buena mano debe contener, por lo menos, una combinación de tres cartas del siguiente tipo: carta de triunfo, rey o reina acompañada de otra carta, o bien un buen palo de tres cartas.

Para jugar de autoridad se calcula que el jugador debe contar con una probabilidad del 67% de ganar tres bazas. Para este tipo de juegos se debe disponer por lo menos de una mano de tres triunfos o de un triunfo acompañado de dos reyes.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que si con una buena mano se va al descarte para mejorar y tratar de conseguir el robo, se da también la posibilidad de que el contrario la mejore. En especial, cabe considerar el hecho de que el punto de rey se cuenta de inmediato y puede determinar la suerte de la partida cuando uno de los jugadores está a sólo 1 punto de terminar.

LA BOUILLOTTE

La bouillotte es un juego de naipes de origen francés que apareció a finales del siglo XVIII como una evolución del *brelan* o berlanga, por un decreto gubernamental. Parece ser que la prohibición del juego de *brelan* por parte del Directorio (el gobierno revolucionario de 1795-1799) provocó tal descontento popular que, por temor a que apareciese un nuevo frente revolucionario, el gobierno se reunió en el Palacio de Luxemburgo para encontrar un juego que pudiera sustituir legalmente al prohibido *brelan*.

El juego de la bouillotte se extendió por todo el mundo durante el siglo XIX y gozó de cierta popularidad en el Oeste estadounidense, hasta que desapareció a finales de ese mismo siglo sustituido por el poker en el favor popular.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir un trío de cartas del mismo valor, la carta de más valor del *palo de favor* o la mano con más puntos, para ganar las *puestas* de la mano.

Una partida de belote en el buffet del Palacio de Justicia (París, 1933), según un dibujo de Léon Fauret.

Origen:
Francia

Baraja:
francesa

N° de naipes:
20

Jugadores:
4

Duración de la partida:
deben establecerla los jugadores

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
apuesta

NÚMERO DE JUGADORES

Las partidas de bouillotte tienen lugar entre cuatro jugadores que juegan individualmente, es decir, cada uno para sí mismo.

TIPO DE BARAJA

Para jugar a la bouillotte se utiliza una baraja francesa reducida a sólo 20 cartas, ya que en el juego únicamente se emplean cinco cartas de cada palo: as, rey, dama, nueve y ocho.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

El valor de las cartas sólo se toma en consideración si no hay una *berlanga* (trío) ganadora. En dicho caso, para poder determinar el palo de favor de la mano, se da a los ases un valor de 11 puntos, de 10 puntos a los reyes y damas, y el valor de sus índices en puntos a los ocho y nueves.

El orden de las cartas es, de mayor a menor y en cada palo, el siguiente: as, rey, dama, nueve y ocho.

LAS JUGADAS DE LA BOUILLOTTE

Cada jugador recibe tres cartas en el reparto de la bouillotte. Con estas tres cartas el jugador debe disputar la mano, ya que no hay descartes para mejorarla o variarla. Sólo puede hacerse una jugada con ellas, la berlanga (*brelan* en el original francés) o trío.

Después del reparto inicial de tres cartas a cada jugador, se descubre la siguiente del mazo. La berlanga de más valor es la formada por las tres cartas del mismo índice que la carta que se ha descubierto después del reparto, que se llama *berlanga cuadrada*. Si no existe esta berlanga, el orden de éstas es el mismo que el de las cartas, es decir, la berlanga de ases es superior a la de reyes y ésta a la de damas, siendo las de nueves y ochos las dos inferiores.

EL PALO DE FAVOR Y EL MEJOR PUNTO

Si ningún jugador tiene berlanga, se determina el palo de favor de la mano. Para ello, todos los jugadores (participen aún en la mano o la hayan abandonado) muestran sus cartas y, para cada palo, se calcula el valor en puntos de las cartas de ese palo que están expuestas. El palo que totaliza más puntos es el palo de favor de la mano.
La carta más alta del palo de favor es el *mejor punto* y su poseedor ganará las puestas de la mano, a menos que este jugador haya pasado en algún momento de la mano.

EL DADOR

El primer dador del inicio de la partida lo es por sorteo. La tarea de dar las cartas irá pasando de jugador en jugador, siguiendo el orden en el que se dan las cartas, que es indiferente que sea de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.

LA PUESTA Y EL DEPÓSITO

Al inicio de la partida, los jugadores convienen el valor de la puesta que el dador pondrá en el plato situado en el centro de la mesa en cada reparto de cartas.
Cada jugador suele iniciar la partida con un *depósito* o *pozo* de 30 tantos (cinco fichas de 5 tantos y cinco fichas de 1 tanto cada una). Suele convenirse que la puesta inicial sea de 1 tanto.

INICIO DEL JUEGO

Tras sortear el primer dador y acordar el valor de la puesta, el juego ya está listo para iniciarse.
El dador da tres cartas, de una en una, a cada jugador.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

berlanga Trío de cartas del mismo valor. La *berlanga cuadrada* es la formada por cartas del mismo índice que la carta descubierta por el dador después del reparto.

palo de favor El palo de mayor valor en puntos, considerando todas las cartas distribuidas a los jugadores.

mejor punto La carta más alta del palo de favor. Sólo es válida si su poseedor sigue en juego, es decir, no ha pasado.

pasar Abandonar la mano por no querer disputarla.

puesta Cantidad que los jugadores ponen sobre la mesa para quedarse o envidar.

quedarse Hacer una puesta para permanecer en juego sin abrir los envites.

A continuación, descubre la siguiente carta del mazo que deja sobre la mesa.

DESARROLLO DEL JUEGO

Después de estudiar sus cartas, el dador tiene tres opciones: *pasar* (abandonar la mano sin disputarla), *quedarse* (no abandonar la mano, pero esperar a que otro jugador abra los *envites*) o *envidar* (hacer una puesta).
Si los cuatro jugadores pasan, la mano se anula y corre el turno de dar.
El dador abre los envites apostando cualquier cantidad que desee hasta la totalidad de su depósito o pozo. Los siguientes jugadores pueden abandonar la mano (pasar) o igualar la puesta del dador. Un jugador, después de igualar una puesta anterior, puede hacer una puesta superior.
Si el dador quiere quedarse pero no quiere abrir los envites, hace una puesta inicial igual a la acordada y pasa la opción de abrir los envites al jugador siguiente. Éste tiene ahora las tres opciones que tenía previamente el dador, pero los jugadores siguientes al dador, para

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

De mayor a menor:

As (1)	11 p.
Rey (R)	10 p.
Dama (D)	10 p.
Nueve (9)	9 p.
Ocho (8)	8 p.

poder quedarse, deben hacer una puesta igual a la del dador o a la del anterior jugador que se ha quedado aumentada en 1 tanto. Si un jugador se queda y los tres siguientes pasan, el que se ha quedado gana todas las puestas sin necesidad de disputar la mano.

Los envites siguen hasta que sólo queda un jugador que gana la mano o hasta que quedan igualados sin que ningún jugador quiera aumentarlos. Cuando sólo quedan dos jugadores, cualquiera de ellos puede pedir que se enseñen las cartas. Esto obliga al otro jugador a igualar los envites si quiere jugar la mano, pero no puede aumentarlos.

Cuando permanecen en el juego dos o más jugadores (si sólo hay uno, éste es el ganador sin necesidad de disputar la mano), el jugador que tiene la berlanga de más valor gana la mano. Si ninguno tiene berlanga, se establece el palo de favor y gana el jugador que tenga el mejor punto, si aún sigue en juego. Si éste ha pasado, gana el jugador que tiene la mano con cartas de más valor en puntos.

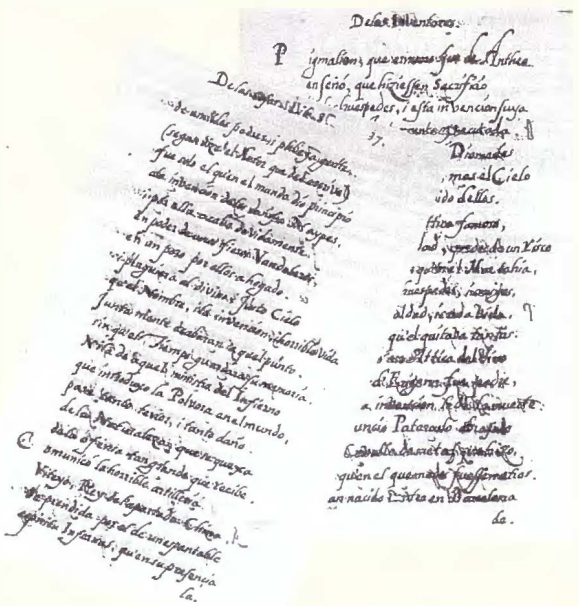
SABÍA QUE...

... VILLÁN, NACIDO EN BARCELONA, FUE EL INVENTOR DE LOS NAIPES

A partir del siglo XVI, son numerosos los textos españoles que atribuyen la invención de los naipes a un personaje ficticio, Vilhán o Villán.

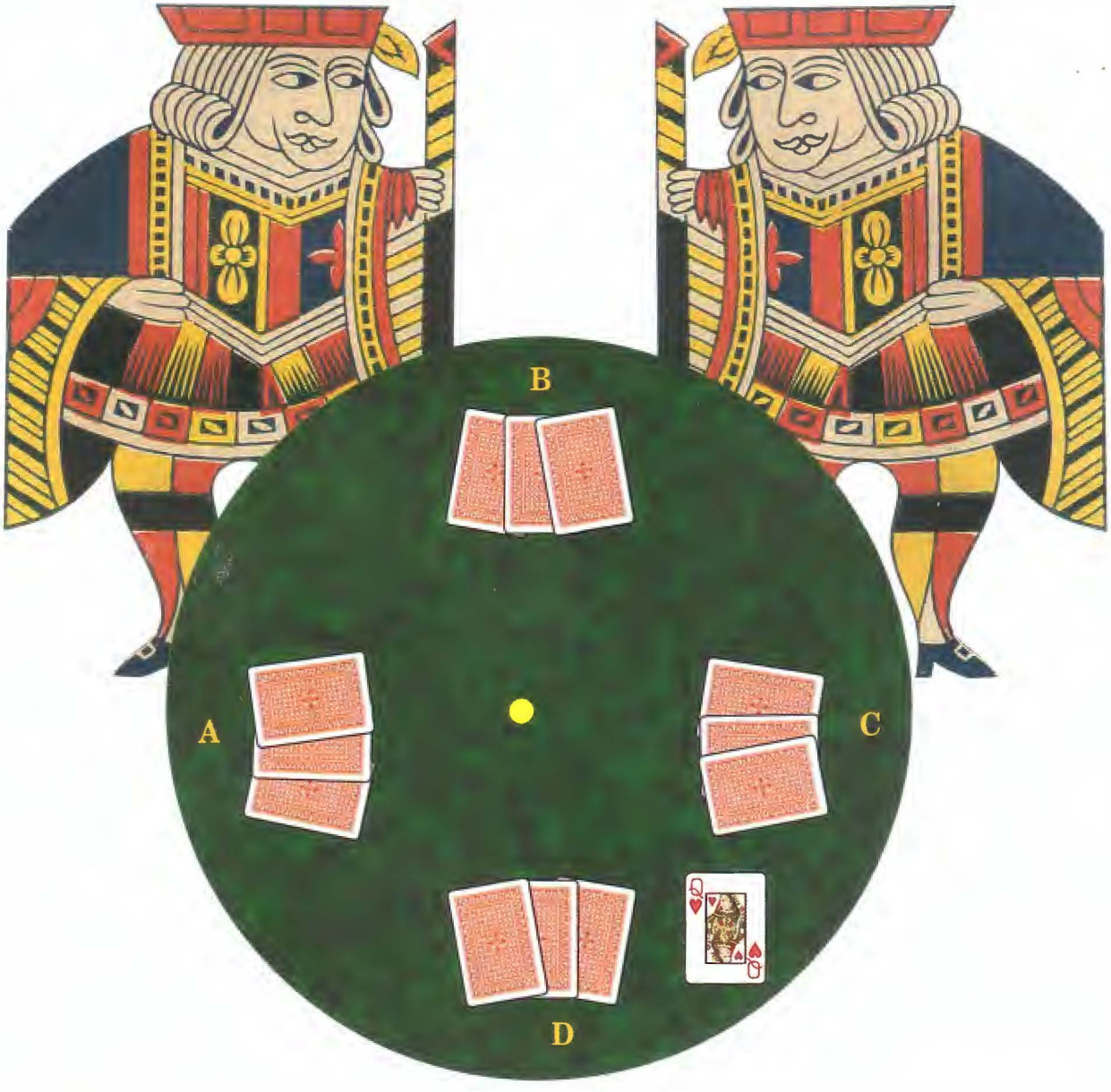
Uno de los textos más curiosos en los que se cita este personaje y su invención, los naipes, es el largo poema *De los inventores de las cosas*, compuesto por cuatro libros escritos por el dramaturgo Juan de la Cueva en 1607. Dicho poema se mantuvo inédito hasta 1778, año en que apareció publicado en el *Parnaso español* de López de Sedano. A continuación, se transcriben los versos del poema de Juan de la Cueva dedicados a Villán tal como aparecen en el manuscrito autógrafo conservado en la Biblioteca Nacional de Madrid. Como puede leerse, Juan de la Cueva compara los males causados por los naipes con los de la mortífera pólvora.

Bilhán nacido dentro de Barcelona
de umildes padres, i plebeya gente
(según dize el Autor que dél escrive)
fue solo el qu'en el mundo dio principio
a la invención de los dañosos Naypes.
i por ella acabó devidamente
en poder de unos fieros Vandoleros,
en un pozo por ellos ahogado
i pluguiera al divino i justo Cielo
qu'el Nombre, i la invención, i horrible vida
justamente acabaran aquel punto,
sin qu'el tiempo guardara su memoria
Ni la de aquel ministro del Infierno
que introduxo la Pólvora en el mundo,
para tanto terror, i tanto daño
de la Naturaleza, que se quexa
de la ofensa tan grande que recibe.



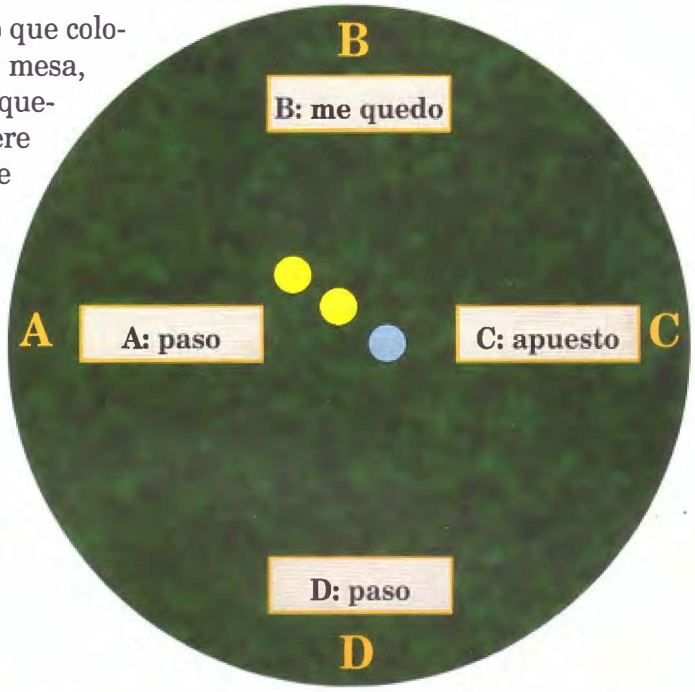
PARTIDA COMENTADA

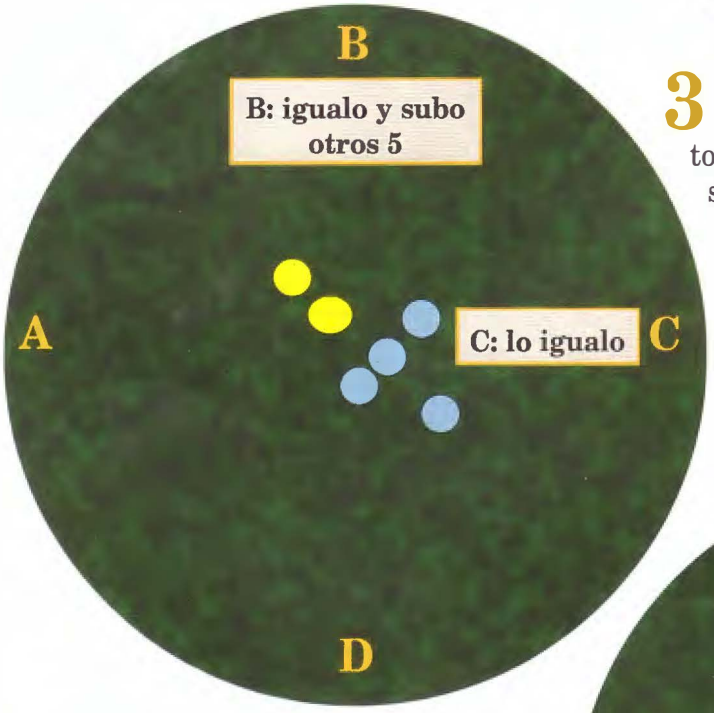
Aunque por la mecánica de juego podría participar un número superior o inferior a cuatro jugadores, las partidas de bouillotte se disputan únicamente entre cuatro jugadores. El hecho de que sean siempre cuatro los jugadores hace que siempre sean doce las cartas distribuidas entre ellos, de este modo los jugadores pueden calcular con cierta aproximación el valor de sus manos, cuando no tienen una berlanga. No hay que olvidar que en caso de no disponer de una berlanga, generalmente ganadora, las manos más fuertes son las que tienen cartas altas, ya que para ganar no es necesario tener la mano más fuerte, sino tener la carta más alta del palo de favor. Por ello, tener dos o tres cartas altas de un palo puede ayudar al jugador a ver el probable palo de favor.



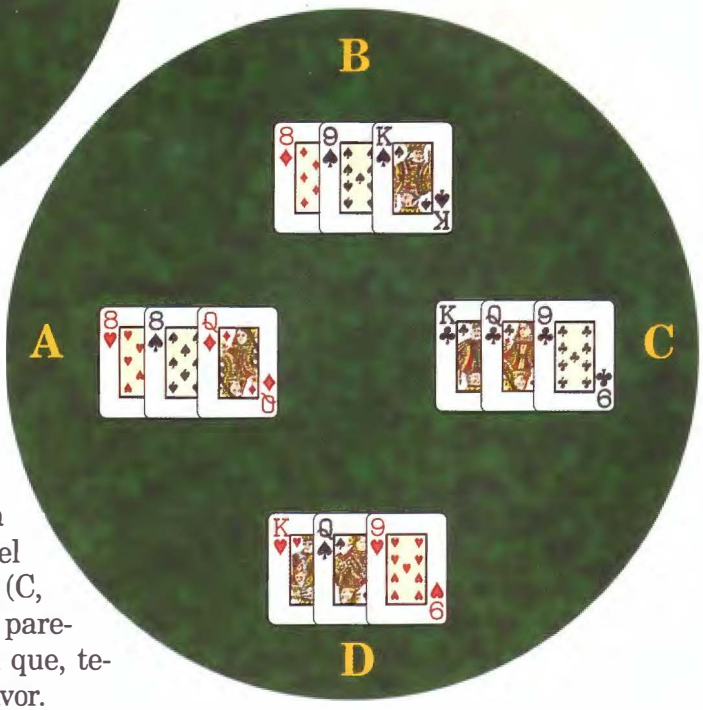
1 El jugador D, después de colocar la puesta en la mesa, ha repartido tres cartas a cada jugador (en sentido antihorario). Tras esto, ha descubierto la siguiente carta del mazo que sirve únicamente para determinar la berlanga cuadrada.

2 El jugador B se queda, para lo que coloca una ficha en el centro de la mesa, ya que es el primer jugador que se queda. Quedarse significa que se quiere participar en los envites, pero que no se desea hacer el primero de ellos. El jugador C sí inicia los envites y apuesta una ficha de 5 tantos. Los jugadores A y D pasan, por lo que abandonan el juego de la mano, pero siguen conservando sus cartas, puesto que éstas se necesitan para determinar el palo de favor.





3 El jugador B iguala la apuesta de C con una ficha de 5 tantos y sube otros 5 tantos el valor de su apuesta. De acuerdo con sus cartas, C juzga que únicamente debe igualar la apuesta de B, sin aumentarla más. Como sólo se puede aumentar la apuesta después de haber igualado la de un jugador anterior, B no puede aumentar nuevamente el valor de su apuesta, por lo que terminan los envites y sólo queda dilucidar quién es el ganador.



4 Como ninguno de los dos jugadores que se disputan la mano tiene berlanga, los cuatro jugadores descubren sus cartas. El palo de favor es picas (ya que hay rey, reina, nueve y ocho sobre la mesa) y B se lleva las apuestas, pues tiene la carta más alta de ese palo. Si la carta más alta del palo hubiese sido una carta de A o D, el ganador sería el jugador con la mejor mano (C, en este caso). La esperanza de este jugador parece ser que era tener la mejor mano o bien que, teniendo tres tréboles, fuera éste el palo de favor.